7915

శ్రీ శంకరీయం

(ఆటల [illegible])

రచయితలు: పంతులు. విశారదుడు

TELUGU RULES OF GAMES

FORE WARD AND CORRECTION

BY

T. SUBBARAMAYYA, B. A., B. Ed., D. P. Ed.

Regional Inspector of Physical Education.

క్రీడా పబ్లికేషన్స్,

1–2–12 దోమల్‌గూడ, — హైదరాబాదు–29.

వెల రు. 2–00

ఆట పాట లు
AATAPAATALU

Recommendation and Special Permission for the Libraries Fund and the Games Fund

PROCEEDINGS OF THE DIRECTOR OF PUBLIC INSTRUCTION
ANDHRA PRADESH, HYDERABAD DN.

Rc. No. 1553-G 3, 61, *dated* 26-10-1961.

Sub: Secondary Education- 'Aatapaatalu' Telugu Monthly of Games and Sports - Instructions to meet the subscription from Games Fund - issued.

Read: Again the Director's Proceedings Rc. No. M 4/58 *dated* 9-7-1958.

The attention of the undermentioned officers is invited to the Director's Proceedings cited wherein the Journal AATAPAATALU, a Telugu monthly of Games and Sports was commended for use in all the Libraries of Schools, Colleges and public and private Libraries in the State. As the Journal has been doing good service for the cause of Games and Physical Education, they are requested to invite the attention of the Heads of all Secondary and Training Schools - boys and girls under their jurisdiction to the Director's Proceedings cited and advise them to subscribe for the journal meeting the expenditure from the "Games Fee Fund" of the schools

The annual subscription for the journal is Rs 6/- and and it may be had from The Editor, AATAPAATALU, Kothakota, Madanapalli Taluk, Chittoor District.

L. BULLAYYA,
for Director of Public Instruction.



అంకితం



ఆటపాటలు
సచిత్ర క్రీడా మాసపత్రిక
సంపాదక ప్రకాశకులు
శ్రీ కె. యం శంకరరెడ్డిగారికి



ఆటపాటలు

Permissions:-

LIBRARIES

Director of Public Libraries, Hyderabad-R. C. No. M. 4-58 dated 9—7—58 for all Private, Public, School and College Libraries.

6

GAMES FUND

R. C. No. 112-B-53 dated 7—7—'58 of the Chief Inspector of Physical Education to meet the subscription from the Games Fund of Secondary and Training Schools.

OFFICE CONTINGENCIES

R. C. No. 210-M-3-60 dated 5—4—60 of the Director of Public Instruction for all Officers of the Education Department and Headmasters and Principals of Government Schools and Colleges.

సంవత్సరపు చందా : ఆరు రూపాయలు

శ్రీపాపయ్యారాధ్యునికి తోడ్పడండి!

T. SUBBARAMAYYA,
Editor journal
AATAPAATALU
1—2—42 DOMALGUDA. — HYDERABAD-29

విషయ సూచిక



ఆ ట పా ట లు
ప్రత్యేకతలు



విశారద రచనలు
పూలతోట పద్యాలు
ఆనందపూరితమైన
ప్రశ్నలు - జవాబులు
ప్రొసీడింగ్సు — గవర్నమెంటు ఆర్డర్లు
తీర్పులు — ఆటల చట్టాలు
మెదడుకు మేత
క్రీడావ్యాసాలు, కథలు

ఆటపాటలు పజిలు పోటీ

వందలాది ఆటలప్రియులు
ప్రతి మాసం పోటీలలో పాల్గొంటున్నారు.
మూడు ద్రవ్య బహుమానాలు
రూ. 20, 15, 10.
"పత్రి కొక్కటున్న పదివేల సైన్యంబు"
పత్రికను మిత్రునికి బహుమానం చేయండి!
క్రీడా సందేశాన్ని ప్రచారం చేయండి!

తొ లి ప లు కు



ఆటలచట్టాలు అందరికీ సరిగ్గా అర్థం కానందువల్లనే పోటీలకాలంలో అనేక పేచీలు బయలుదేరుతున్నవి. క్రీడానియమాలు తెలుగులో వుంటే అందరికి సులభంగా అర్థమవుతవి. పిల్లలు తేలికగా తెలుసుకొంటారు. క్రీడా. శిక్షకుల పని బరువు తగ్గుతుంది. ఆటపాటలు పత్రికలో అపుడపుడు ప్రకటింపబడిన రూల్సును పుస్తకరూపంలో ప్రచురించుటతో గొప్ప క్రీడాసేవ జరిగినది. క్రీడా పత్రికే పన్ను వారు ఆటలప్రియులయొక్క అభివందనాలకు పాత్రు లయినారు.

"విశారదుడు" గారి పూలతోట ఆటవెలది పద్యాలు యీ పుస్తకంలో చేర్చటం మంచిదయినది. పద్యాలను కంఠస్థంచేసే చట్టాలు జ్ఞాపకం వుంటవి. "పంతులు" గారి తెలుగు మాటలలో తేలికగా తెలిసేటట్టు చట్టాలను వివరించారు. బొమ్మలు చట్టాలను బాగా విశదీకరిస్తున్నవి. రచయితలు తెలుగు పదాలకొరకు చాలా శ్రమపడినట్లున్నది. అనేక పండితోత్తములతో సంప్రతించి తెలుగు పదాలను నిర్ణయించారు. అవసరమైనప్పుడల్లా ఆంగ్లేయ పదాలను అలాగే వుంచారు. క్రీడాసేవకు పూనుకొని ఆటపాటలు క్రీడా మాసపత్రికను నిర్వహించుచున్న శ్రీ కె. యం. శంకరరెడ్డి

గారి కీ మొదటి పుస్తకమును అంకితం చేయటం చాల సమంజసముగ నున్నది.

పాఠశాల లన్నింటిలో ఆడేందుకు వసతులుండే కోర్టు గేముల చట్టాలనే యీ పుస్తకంలో చేర్చారు. చేతిసాకరాట అనే ఫీల్డు హేండుబాలు చాల మంచిది. విదేశాలలో విపరీతంగా ఆడుతుంటారు. పాఠశాలల్లో తప్పక ప్రోత్సహించవలసిన గొప్ప క్రీడ.

సవరింపు కార్యం నాకు అప్పగించారు. కొత్తగా మారిన రూల్సును చేర్చవలసిన అవసరం ఏర్పడింది. ఆ కారణంగా పుస్తకం వెలువడేందుకు మరి కొంత ఆలస్యమైంది. తేలికగా తెలిపేందుకు పెద్ద ప్రయత్నం జరిగింది. హాకీ సాకరు క్రికెట్టు ఆటల చట్టాలనుకూడా త్వరలో ప్రచురిస్తారు క్రీడాపబ్లికేషన్సు వారి ప్రథమప్రయత్నాన్ని జయప్రదం చేయవలసిందిగా క్రీడాప్రియుల నందరిని ప్రార్థిస్తున్నాను.

హైదరాబాదు-29 టి. సుబ్బరామయ్య,

12-7-62 ప్రాంతీయ వ్యాయామవిద్యా పర్యవేక్షణాధికారి.

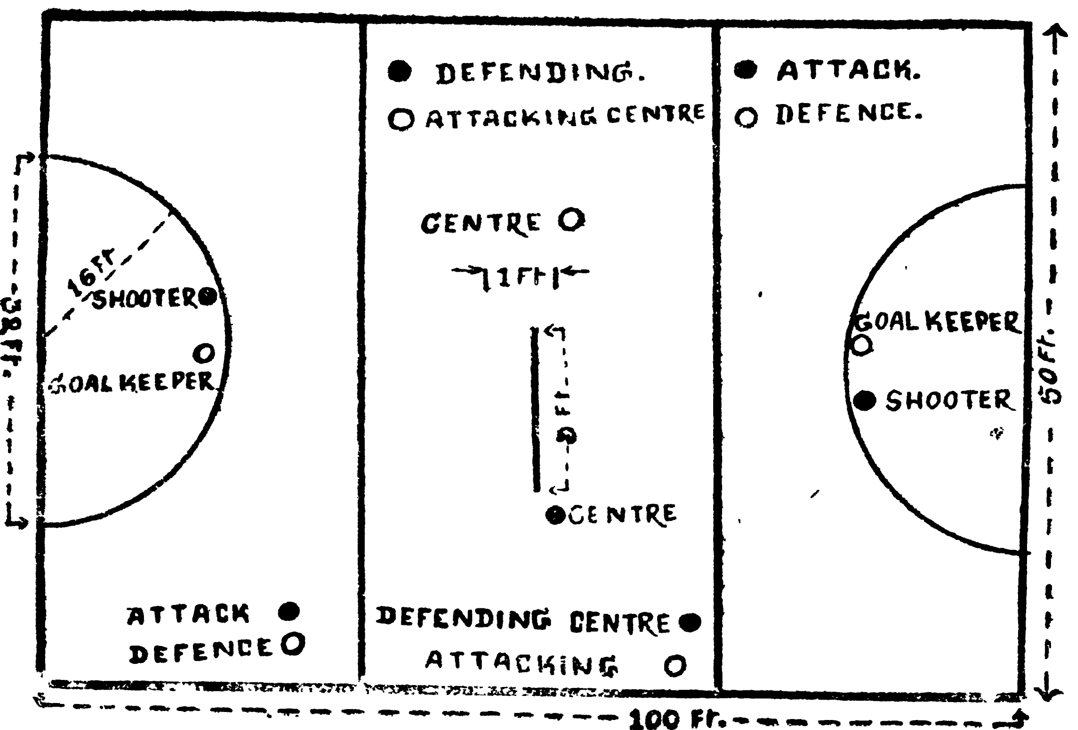
నెట్బాలు
NET BALL

1. కోర్టు.

ఆటచోటు నేల నున్నగా గట్టిగా వుండాలి. బాస్కెటు కోర్టుమాదిరిగా వుండాలి. కొలతలు పటంలో చూపినట్లుంటవి. పొడుగు 100 అడుగులు. వెడల్పు 50 అడుగులు. కోర్టు గీతలు 2 అంగుళాల దళసరిలో వుంటవి. పొడుగుగీతలను పక్కగీత లంటారు. పొట్టిగీతలను గోలుగీత లంటారు లోపల రెండు అడ్డగీతలను గీచి కోర్టును మూడు సమానభాగాలు చేస్తారు. నడకోర్టులో 9 అడుగుల పొడుగులో ఒక గీత, గోలుగీతకు సమానాంతరంగా వుంటుంది. దీనికి చివరి అంచులలో ఒక అడుగు గీతలు రెండుంటవి. వీనిని క్రీజుగీత లంటారు. గోలు గీతల నడుమ గోలుకర్రలుంటవి వీనినుండి 16 అడుగుల వ్యాసార్ధంతో ఒక వలయార్ధాన్ని గీస్తారు ఈ అర్ధచంద్రాకారపు గీతకూ గోలుగీతకు నడుమ వుండే చోటును షూటింగు సర్కిలు అంటారు.

2. గోల్సు.

గోలుగీతకు మధ్య గోలుకర్ర 10 అడుగుల ఎత్తులో వుంటుంది. కర్రకుపైన ఇనుపకాడతో చేసిన రింగును అమర్చుతారు. ఇనుపకాడయొక్క మందము ½ అంగుళానికి తగ్గరాదు. రింగుయొక్క లోపలి వ్యాసం 15 అంగుళాలు. గోలుకర్రకు 6 అంగుళాల ఇనుపకాడ ఒకటి ముందుకు పొడుచుకొని


DEFENDING.
ATTACKING CENTRE
ATTACK.
DEFENCE.
CENTRE
1 FT.
16 FT.
SHOOTER
GOAL KEEPER
32 FT.
GOAL KEEPER
SHOOTER
50 FT.
CENTRE
ATTACK
DEFENCE
DEFENDING CENTRE
ATTACKING
100 FT.

వుంటుంది. ఈ కొడకు రింగు అమర్చబడుతుంది. రింగుకు ఒక చిన్న వలను తగిలిస్తారు.

3. బంతి.

5వ నంబరు సాకరుబంతి నెట్బాలాటకు పనికొస్తుంది బంతియొక్క చుట్టుకొలత 27 మొదలు 28 అంగుళాలు. బరువు 14 మొదలు 15 ఔన్సులు.

4. కాలిజోళ్లు.

ప్లేయర్లు మడిమలులేని రబ్బరుజోళ్ళను ధరిస్తారు. మేకులు లోహపుకాడలు జోళ్ళకు పొడుచుకొని వుండరాదు.

5. టీము.

జట్టుకు ఏడుగురు ప్లేయర్లు. కోర్టులో నిలబడే స్థానాల ప్రకారం వాళ్ళకీపేర్లు:— షూటరు, అటేక్, అటేకింగు సెంటరు, సెంటరు, డిఫెండింగు సెంటరు, డిఫెన్సు, గోలుకీపరు.

6. ఆటకాలం.

30 నిమిషాల ఆటకాలాన్ని రెండు భాగాలు వేస్తారు. మొదటి 15 నిమిషాల అర్ధకాలభాగానికి తర్వాత 5 మొదలు 7 నిమిషాలు విశ్రాంతి. అర్ధకాలమైన తర్వాత కోర్టులు మారుతారు. ఫ్రీషాటు వేసేదానికి తప్ప ఆటకాలాన్ని యితర కారణాలకు పొడిగింపబడదు.

7. కెప్టనులు.

1. టాసుగెల్చిన టీము కోర్టునో లేక మొదటి సెంటరు ప్రీప్యాసునో కోరుకొంటుంది.

2. మధ్య విరామకాలాన్ని నిర్ణయించుకొంటారు.

3. ప్లేయర్లుండే స్థలాలను మార్చవలసివస్తే అంపైరుకు తెలుపుతారు.

4 ఎదుటి కెప్టెనుయొక్క అంగీకారంతో దెబ్బలు తగిలిన ఆటకత్తెకు బదులుగా మరొకర్ని ఆటలోనికి చేర్చుకొంటారు

8. ఆటమొదటి ప్లేయర్ల పొజిషన్లు.

సెంటరు ప్లేయర్లు 3 అడుగుల దూరంలో నిలబడుతారు. శరీరపు మొదటిభాగం ఎదుటివారి గోలువైపుకు మరలి వుంటుంది. పాదాలు క్రీజును తాకివుంటవి. ఇతర ప్లేయర్లు పటంలో చూపినట్లు నిలబడతారు.

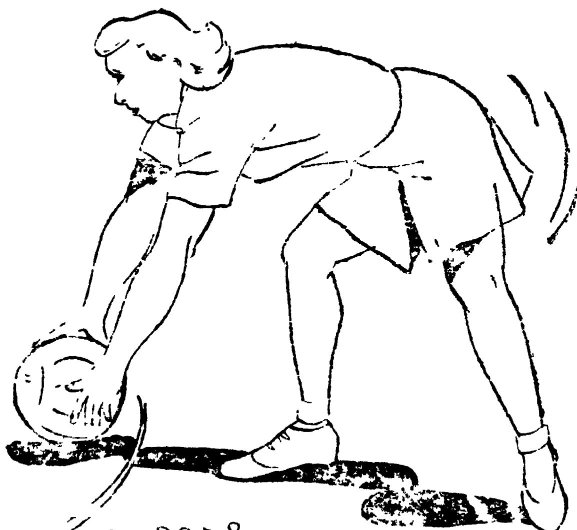
9. ఆట మొదలు.

సెంటరుప్యాసుతో ఆట ఆరంభమగుతుంది. గోలు జరిగిన పిమ్మట, అర్ధకాలం తర్వాత, ఒకరి తర్వాత మరొకరు సెంటరుప్యాసును మార్పుతో చేస్తారు. ఎదుటివైపు ప్లేయర్లు యిష్టప్రకారం తిరిగి నిలబడుతారు విజిల్ అవగానే ప్లేయర్లు యిష్టానుసారం కదలిపోతారు. సెంటరుప్లేయరు మాత్రం క్రీజు గీతకు పాదాన్ని చేర్చి నిలుచుంటుంది. బంతిని విసరినతర్వాత కదలిపోవచ్చు. విజిల్ ఊదిన 3 సెకండ్లలోపల బంతిని విసరాలి. తప్పు జరిగితే ఎదుటివైపు సెంటరు ప్యాసుచేస్తుంది. విజిలుతో ఆట మొదలవుతుంది.

10. ఆటపద్ధతులు.

బంతిని చేతులతో పట్టుకోవచ్చు; విసరవచ్చు. కాని

అందించరాదు. ఒకచేతితోను రెండుచేతులతోను బంతిని తట్ట వచ్చును. స్వాధీనంలో వుంచుకోడానికి నేల కొకసారి బంతిని తట్టవచ్చు. చేతిలో లేక చేతులలో వుండే బంతి స్వాధీనంలో వున్నట్లు భావింపబడుతుంది.



బంతిని నేలకొట్టి, చేతులు తీసేసి
మరలా బంతిని పట్టుకొనుట—తప్పు

ఈ క్రిందివి తప్పు లగుతవి:—

1. మరోసారి నేలకు బంతిని తట్టి పట్టుకోవటం
2. మరోపర్యాయం క్రింద పడేసి బంతిని పట్టుకోవటం



3. ఇంకోసారి బంతిని పైకి విసిరి దానిని గాలిలో పట్టుకోవటం; ఆటలోను షూటింగులోను ఇది తప్పుగుతుంది. కాని షూటరు లేక అపేక్కు ప్లేయరు విసిరిన బంతి గోలు కాకపోతే మరోసారి బంతిని పట్టుకోవచ్చు.

4. కావాలనని బంతిని నేలమీద దొర్లించటం.

5. కావాలనని బంతిని ఒకచోట పెట్టటం, వదలటం.

6. బంతిని నేలమీద పెట్టి, రెండు చేతులను వదలి, మరలా బంతిని పట్టుకోవటం.

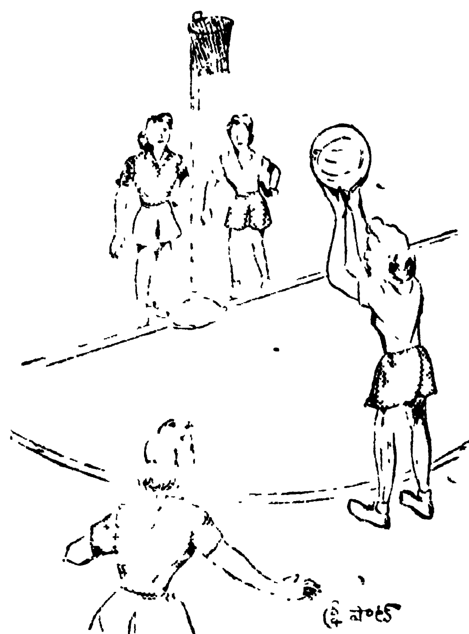
7. గోలుపోస్టువైపుకు విసిరేసిన బంతిని మరల తానే పట్టుకోవటం.

బంతిని కాలితో తన్నరాదు. బిగించిన పిడికిలితో కొట్టకూడదు. షూటరు, అటేక్కు-ప్లేయరు, సెంటరు ప్యాసునుంచి నేరుగా బంతిని తీసుకోరాదు: షూటింగు సర్కిలులోని చోటును తాకకూడదు.

శిక్ష: పై తప్పులకు యెదుటివైపుకు ఫ్రీప్యాసు వస్తుంది.

11. గోలుచేయటం.

ఫ్రీషాట్టు చేసే పరిస్థితులలోతప్ప షూటింగు సర్కిలులో నుంచి షూటరూ అటేక్కు-ప్లేయరూ గోలుచేస్తారు. విసరిన లేక తట్టిన బంతి రింగు పైనుంచి వలలోనికి దూరి క్రిందికి పడుతుంది.



అపుడు గోలు జరిగి నట్లు. షూటు చేసే టప్పుడు ఎగరటం తప్పుకాదు.

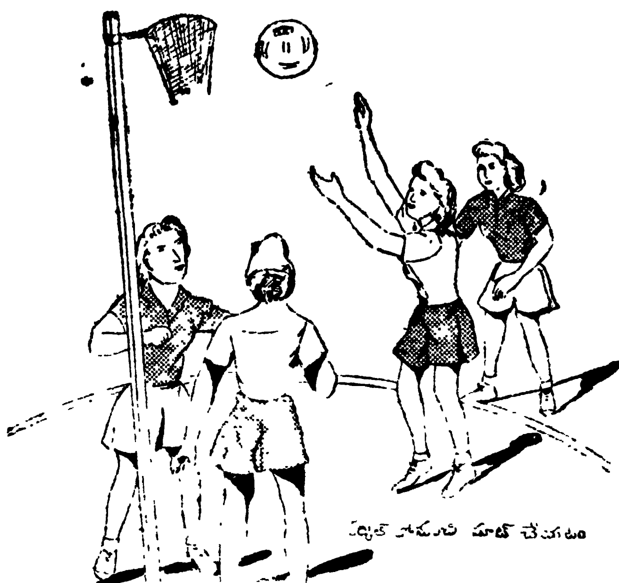
ఈ క్రింది పరిస్థితు లలో గోలుచేయటానికి వీలుకాదు:—

1. శరీరభాగ మే దైనా షూటింగుసర్కి లుకు వెలుపల వుంటే అపుడు వచ్చే బంతిని పట్టుకొనివిసరితే గోలు అంగీకరింపబడదు.

2. షూటింగుసర్కిలులో అంపైరు నేలకు పడేసిన బంతి ఎగిరితే దాన్ని పట్టుకొని నేరుగా గోలుకు విసరడానికి వీలుపడదు.

3. రెండుషాట్లు వరుసగా తీసుకొనేటప్పుడు, ఇతర ప్లేయర్లు నెవరినైనా తాకందే రెండోషాటుతో గోలుచేయటానికి వీలుకాదు.

శిక్షలు:—గోలు జరిగితే తప్పుజరిగిన చోటునుంచి ఎదుటి వైపుకు ఫ్రీపాసు వస్తుంది.



పక్క నుంచి షాట్ చేయటం

12. మూడు సెకండ్ల లిమిటు.

3 సెకండ్లకాలానికి మించి ఎవరు బంతిని పట్టుకొని వుండరాదు. బంతి ఆటలో వున్నప్పుడు, గోలుకు విసిరేటప్పుడు, ఫ్రీప్యాసు తీసుకోవటంలోను, బంతిని విసరటానికి ఆటకత్తె నిలబడివున్నప్పుడు సెంటరుప్యాసుకు విజిలూదినపుడు, 3 సెకండ్ల లోపల బంతిని వదలివేయాలి.

తప్పులకు శిక్ష:— ఎదుటిపైపుకు ఫ్రీప్యాసు వస్తుంది. సెంటరుప్యాసులో ఆలస్యం జరిగితే యెదుటి టీముకు సెంటరు ప్యాసు పోతుంది.

13. పాదప్రయాణం.

బంతిని పట్టుకొని నడవరాదు, పరుగెత్తరాదు, గెంతరాదు. బంతిని తీసుకొన్నతర్వాత రెండు పాదాలను ఒకేసారి నేలకు మోపవచ్చు. ఒంటిపాదంమీద ఏవైపుకైనా ఎన్నిసార్లైనా తిరగొచ్చు. ఆ రెండో పాదాన్నిమాత్రం కదిలించకూడదు. బంతిని పట్టుకొన్నపిమ్మట ఒంటికాలితో నేలకు కూర్చోవచ్చు. ఏవైపుకైనా పివటింగు చేయొచ్చు. ప్రయాణపు తప్పుకు ఫ్రీపాస్ను యెదుటి టీముకు వస్తుంది.

14. ఆటంకం — తీవ్రక్రీడ.

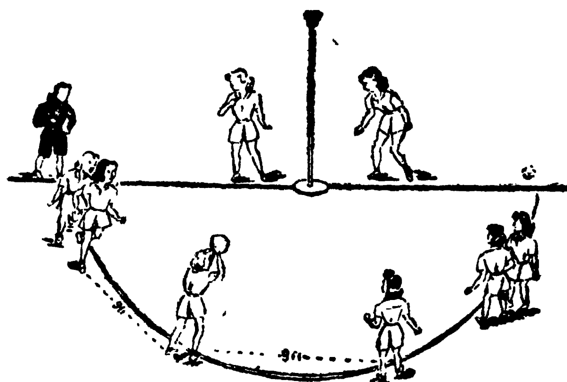


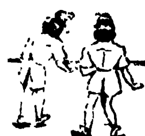
ఇతరులకు ఆటంకం కలిగించే విధంగా ఆడకూడదు. చేతులను అడ్డంగా చాపటం, మోచేతితో పొడవటం, పైన పడటం, తోయటం, పట్టుకొనటం, లాగటం, తప్పులౌతవి. ప్రత్యర్థి చేతులలోని బంతిని ఏ విధంగానైనా లాక్కోవటంకూడా తప్పే. బంతిని స్వేచ్ఛగా విసిరి వేయటానికి వీలుకాని విధంగా వూరకే నిలబడి

వుండటంకూడ నేరము అగుతుంది. చేతులు చాపకపోయినా త్రోయకపోయినా యిబ్బందికలిగేటట్లు వూరకే విలబడివుండటం కూడ తప్పుక్రిందికి వస్తుంది. విసిరిన బంతిని అడ్డుతగిలి విలపడం తప్పు కానేరదు. పై తప్పులకు ప్రత్యర్థులకు ఫ్రీషాటు- Free Shot - బహూకరింపబడుతుంది.

15. ఫ్రీషాటు.

షూటింగుసర్కిలు వెలుపలినుంచి షూటరైనా అటేక్ అయినా ఫ్రీషాటు తీసుకొంటుంది. ఆమె పాదాలు వలయానికి





ఫ్రీ షాటు తీసుకోవటం

వెలుపలికి వుంటవి. ఏ పాదభాగంకూడా గీతమీదికి పోరాదు. రింగులోపికి బంతిని నేరుగా విసరాలి. మరొకరికి అందివ్వరాదు. విసరిన బంతిని తానే మరల పట్టుకొని రింగుకు వేయరాదు. ఇంకొకరు తాకవిదే, ఆడవిదే, తా నా బంతిని రింగులోపికి విసరరాదు.

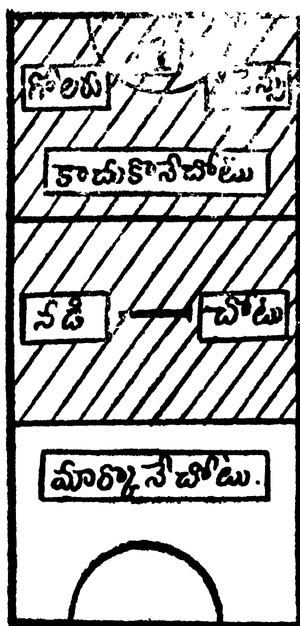
షాటుచేసేవాళ్ల చేతులను బంతి వదలకపూర్వమే ఆట కత్తెలెవరు వలయంలోనికి ప్రవేశింపరాదు. విసిరే ప్లేయరుకు 8అడుగుల దూరంలో అంద రాటకత్తెలు నిలబడుతారు.

వలయంలోపల షూటరుకుగాని అటెక్కుకుగాని తప్పు జరిగితే, తప్పుజరిగిన స్థానాన్నుంచి రింగుకు బంతిని విసిరే వసతి లభిస్తుంది.

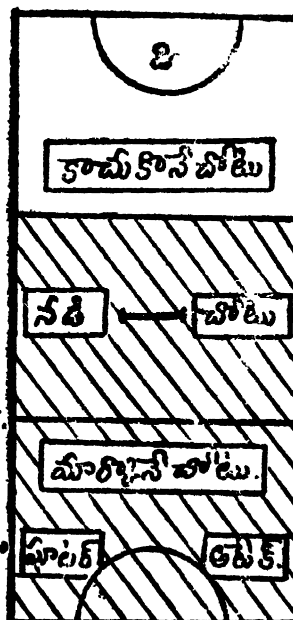
శిక్షలు:— కాచుకొనేవాళ్లు తప్పుకావిస్తే, షాటును మరలా తీసు కొంటారు. మార్క్ నేవైపు తప్పుచేస్తే కాచుకొనే వాళ్లకు ఫ్రీప్యాసు వస్తుంది.

16. అఫ్ సైడు Off-Side

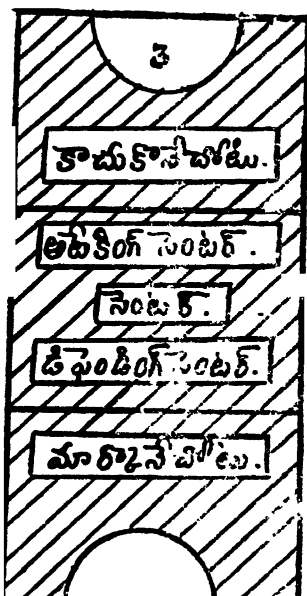
కాచుకొనే చోటు, నడిచోటు, ఎదుర్కొనేచోటు అని ఆటచోటు మూడు ప్రదేశాలుగా గీయబడుతుంది. ఈ చోట్లలో వుండే ఆటకత్తెలుకూడా నిర్దేశింపబడి వుంటారు. నిర్ణయపు చోట్లు హద్దులను దాటిపోతే సొంతచోటులో లే రనే తప్పును చేసినవా రగుతారు. ఈ వివరాలు పటాలలో విశదీకరించబడినవి.



కాచుకొనే ప్లేయర్లయిన గోలు కీపరు డిఫెన్సులు ఎదుర్కొనే చోటును ప్రవేశించరాదు. కాని వారు నడికోర్టుకు పోవచ్చును. పోయేదానికి అభ్యంతరం లేని ప్రదేశం పటంలో గీతలతో చూపించబడినది.



అటే విధంగా ఎదుర్కొనే కోర్టులోని ప్లేయర్లు - షూటరు అటేకర్లు కాచుకొనే కోర్టు లోనికి చొరబడరాదు. వలయం కలిగిన తమ కోర్టులోను నడి కోర్టులోనూ ఆడవచ్చును. అదే చోటు గీతలతో చూపబడింది.



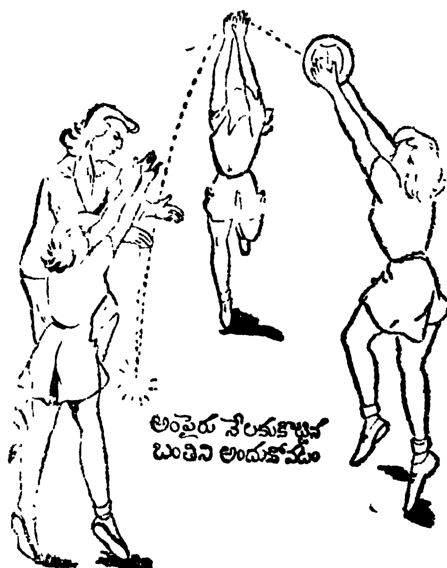
నడిచోటి ప్లేయర్లయిన సెంటరు అటేకింగు సెంటరు, డిఫెండింగు సెంటర్లు వలయాలలోనికి పోరాదు. ఇతర చోట్లలో గీతలున్న ప్రదేశంలో ఆడడానికి అభ్యంతరం వుండదు. ఆఫ్ సైడయ్యే ప్రదేశాలకు పటాలలో గీతలు లేవు. గీతలన్నీ ఆయాచోటి ప్రదేశాలకు చేరి వుంటవి. కాబట్టి గీతలమీద వుండటం తప్పు కాజాలదు. గీతలను దాటితే తప్పు; సొంత స్థానాన్ని విడిచిన ట్లగుతుంది. చేతిలో బంతి వుండవలసిన పని లేదు. ప్రత్యర్థు లిరువురు ఒకేసారి సొంతచోటును వదలితే అంపైరు తప్పును పాటించరు. ఆటను సాగిస్తారు. తప్పుకు ఎదుటివైపుకు ఫ్రీపాస్ వస్తుంది.

17. పట్టుకొన్న బంతి.

ప్రత్యర్థు లిరువురు బంతిని పట్టుకొంటే రెఫరీ ఈలనూది ఆటను నిలుపుతాడు. తప్పుజరిగిన స్థలములో అంపైరు నేలకు బంతిని పడవేస్తారు. బంతి కోర్టుగీతలకు వెలుపలికి వెళ్ళే ముందు ప్రత్యర్థు లిరువురు ఒకేసారి బంతిని తాకివుంటే, అపుడు కూడా అంపైరు బంతిని నేలకు సమీపస్థలములో తటుతారు.

18. నేలకు తట్టడం.

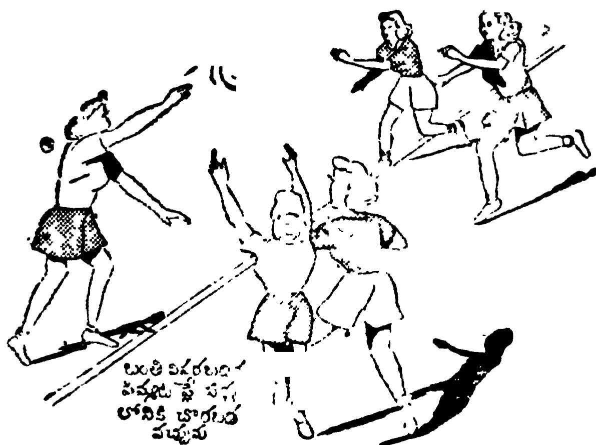
9 అడుగుల దూరంలో ప్రత్యర్థులు యెదురుముఖంబెట్టి నిలబడుతారు. వాళ్ల వీపులు ప్రక్కగీతల వైపు కుంటవి. ఎడమచేతివైపుకు వాళ్ల మార్కానే గోళ్లుంటవి. రెఫరీ యిద్దరిమధ్య నిలబడి, ఇద్దరికి సమానంగా ఎగిరేటట్లు బంతిని నేలకు కొట్టుతారు. ప్రత్యర్థు లిద్దరు చక్కగా నిలుచుంటారు.



వాళ్లచేతులు ప్రక్కల కుంటవి. బంతి నేలకు తగిలినంతదాకా వాళ్లు కదలరాదు. వాళ్లిరువురిలో ఎవరో ఒకరు తాకిందాకా బంతి ఆటలోనికి రాదు. తప్పుచేస్తే ఎదుటివైపుకు ఫ్రీప్యాసు పోతుంది.

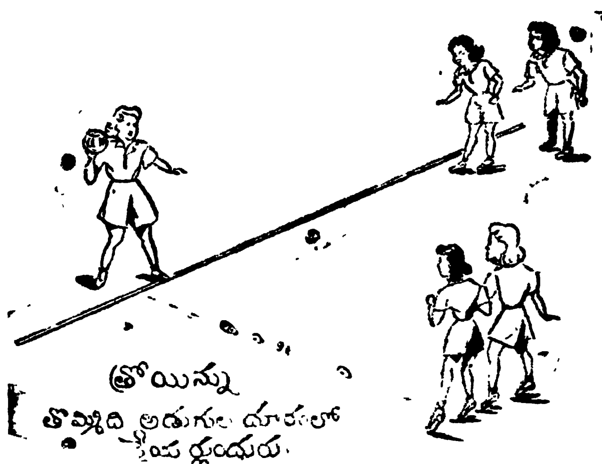
19. లోని విసరు — త్రోయిన్ను.

పక్కగీతలనుగాని గోలుగీతలనుగాని దాటిపోతే బంతి అవుటవుతుంది. ఆటస్థలంలోవుండే ప్లేయరు పట్టుకొని ఆడితే అవుటుకాదు. బాస్కెటు సాకరాటలమాదిరి గాలిలో అవుటు లేదు. నేలకు పడితేనే అవుటవటం. బంతి వెలుపలికి పోయిన



చోటునుంచి ఎదుటివైపుకు లోనివిసరు వస్తుంది. (ఇరువురి చేతులలో చిక్కిన బంతికి యీ స్థలనిర్ణయం వర్తించదు.)

బంతిని ఏవైపుకైనా విసరొచ్చు. గీతకు వెనక కదల కుండా నిలబడి 3 సెకండ్లలోపల విసరాలి. ఇతర ప్లేయ ర్లందరూ 9 అడుగుల దూరంలో వుంటారు. వలయంలో వుండే హక్కుగలవాళ్లే గోలుగీతకు వెనుకనుంచి లోనికి విసరడానికి వీలుంది. (ఇతరులు విసరరాదు). అఫ్సైడు ప్రదేశానికి అవతల నుంచి లోనికి విసరటం కుదరదు.



కోర్టుకు వెలుపల నిలబడ్డ ప్లేయరు బంతిని పట్టుకొంటే తాను చెండును చెంగించిన ట్లగుతుంది.

లోనివిసరు జరగటంలో తప్పు జరిగితే, ఎదుటివైపుకు విసరు వస్తుంది. మరలా లోనివిసరు తీసుకోబడుతుంది.

20. *గోలుపోస్టు తాకడం.*

గోలుపోస్టులజోలికి ప్లేయర్లు పోకూడదు; తాకరాదు. పడకుండా నిలబడేదానికి ఆనుకోకూడదు. గోలుపోస్టును తగిలి వచ్చే బంతిని పట్టుకోవచ్చు. కాని బంతిని విసిరేవారే మరలా బంతిని ఇతరులు ముట్టుకొనకుండా తాకరాదు; పట్టుకోరాదు. తప్పుకు యెదుటివైపుకు ఫ్రీత్రో వస్తుంది. గోలుకు బంతిని విసిరేటప్పుడు, కాచుకొనే ప్లేయర్లు గోలుపోస్టుజోలికి పోతే, మరలా బంతిని గోలుకు విసరనివ్వాలి. గోలు జరిగితే లెక్కకు వస్తుంది.

21. ఫ్రీప్యాసు.

చట్టానికి తప్పుజరిగినచోటునుంచి ఫ్రీప్యాసు తీసుకోబడుతుంది. ఫ్రీప్యాసు చేసే ప్లేయరు కదలకుండా నిలబడాలి. తక్కిన ఆటకత్తెలు 9 అడుగుల దూరంలో వుంటారు. తప్పు జరిగితే ఎదుటిపక్షానికి ఫ్రీప్యాసు వస్తుంది.

22. అంపైరు.

పోటీని నిర్వహించటానికి యిద్దరు అంపయిరులుంటారు. ఎవరి కోర్టుభాగంలో వారు పోటీని అదుపులో పెట్టుకొంటూ నిర్ణయాలు తీసుకుంటారు. నడిగీతనుంచి ఆటచోటు రెండుభాగాలు చేయబడుతుంది. ప్రతి అంపైరూ ఒక ప్రక్క గీత నిర్ణయాలనుకూడ చేస్తారు. తమ భాగంలో గోలు జరిగిన తర్వాత ఆటను ఆరంభిస్తారు.

అర్ధకాలమైనతర్వాత అంపైర్లు తమ భాగాలను మార్చుకోరాదు. టైముకీపర్లుగాను స్కోరర్లుగాను అంపైరులు పనిచేస్తారు. వేరేవారినికూడా ఏర్పాటుచేసుకోవచ్చు. అనుకూల నియమాన్ని అంపైర్లు అమలుపరుస్తారు. తప్పుచేసినవాళ్ళకే లాభం కలుగకుండా చూస్తారు. వదలకుండా ఉగ్రకరమైన ఆడుతున్న ఆటకత్తెలను అంపైర్లు మందలిస్తారు. అవసరమైతే ఆటలోనుంచి తొలగించి అవతలికి పంపించే హక్కు అంపైర్లకున్నది. అంపైర్ల తీర్పులకు అప్పీలు లేదు. ఎవరును ప్రశ్నించడానికి వీలుపడదు.

అంపైర్లు ప్రక్కగీతలకు వెలుపల వుండి పోటీని నడిపిస్తారు. విజిలును బాగా వూదుతారు. అనుకూల నియమాన్ని పాటించేందుకు ప్రయత్నిస్తారు.

23. ప్రమాదాలు.

ప్రమాదాలకొరకు, యితర కారణాలకోసము, ఆట ఆగిపోతే, నడికోర్టువద్ద అంపైరు బంతిని క్రిందికి పడవేస్తూ ఆటను సాగిస్తారు. క్రీరకీడకు ఆట ఆగిపోతే ఫ్రీషాట్టుతో పోటీ ప్రారంభమగుతుంది. నష్టమైన కాలాన్ని ప్రతి కాలార్ధభాగానికి చేర్చుతారు.

24. శిక్షలు — పెనాల్టీలు.

ఈ క్రింద తెలిపినప్రకారం తప్పులకు తీర్పులు యివ్వబడుతాయి:—

వీటికి ఫ్రీత్ర్యోనును ఇస్తారు:—

1. పదో చట్టవిరుద్ధాలకు — అంటే—బంతిని నేలకుకొట్టి మరలా పట్టుకోవటం; విసిరి మరలా పట్టుకోవటం; కావాలని బంతిని నేలమీద దొర్లించటం; బుద్ధిపూర్వకంగా బంతిని ఒకచోట పెట్టడం, వదలివేయటం; నేలమీద బంతిని రెండుచేతులతో పెట్టి, చేతులు తీసేసి మరలా పట్టుకోవటం; గోలుపోస్టుకు తగిలివచ్చే బంతిని తానే మరలా తీసుకోవటం; కాలితో బంతిని తన్నటం; పిడికిలితో కొట్టటం; సెంటరుత్ర్యోనులో నుంచి వచ్చే బంతిని వలయంలో నిలబడి తీసుకోవటం — ఈ తప్పులకు ఫ్రీత్ర్యోను యెదుటివాళ్లకు వెళ్లుతుంది.

2 పదకొండో రూలు తప్పులు — వలయం వెలుపల నుంచి గోలుకు బంతిని విసరటం; అంపైరు వలయంలో నేలకు పడేసే బంతిని గోలుకు విసరటం; రెండోషాటును తీసుకొన్న బంతిని గోలుకు విసరటం — ఈ తప్పులకు ఫ్రీత్ర్యోను ప్రత్య

3. మూడు సెకండ్లకు పైగా బంతిని పట్టుకొని వుండ రాదు — (12)

4. బంతితో నడువరాదు, పరుగెత్తరాదు. గెంతరాదు (13)

5. మార్కానే సైపువాళ్లు తీసుకొనే ఫ్రీషాటు తప్పులు (15)

6. అఫ్సైడు నేరం — (16)

7. నేలకు పడేసే బంతినిగురించిన తప్పు (18)

8. గోలుపోస్టుజోలికి పోయే తప్పు (20)

9. ఫ్రీపాస్యు తప్పు (21)

ఈ క్రింది తప్పులకు ఫ్రీపాటు ఇవ్వబడుతుంది:-

1. తప్పుకొనడానికి చేసే ప్రయత్నంలో చేతులను అడ్డంగా చాపడం, మోచేతులతో పొడవటం, చార్జింగుచేయటం, మార్కానడం, తోయటం, పట్టుకోవటం — ఇలా ఆటంకం కలిగించే తప్పులు.

2. బంతివి తీసి పారేయటం.

3. బంతివి పట్టుకొవి ఆదే ప్లేయరుకు ఆటంకం కలిగించటం.

4. బంతికి అడ్డంవచ్చి యెగరటం, (14)

కాచుకొనుసైపువాళ్లు ఫ్రీషాటుచట్టాలను ఉల్లంఘిస్తే ఫ్రీషాటును మరలా తీసుకొంటారు.

తొమ్మిదోచట్టవిరుద్ధాలకు, క్రీజును పాదంతో తాకనిదానికి,

బంతిని 3 సెకండ్లకు పైగా వుంచుకొన్నందుకు సెంటరుప్యాసు ఎదుటివారికి వస్తుంది.

లోనివిసరులో జరిగిన తప్పులకు – నడుస్తూ లేక పరుగెత్తుతూ విసరటం, గీతమీద నిలబడి విసరటం, ఇతరులు విసిరేటప్పుడు 3 అడుగులు లోనికి చొరబడటం, చాలాసేపు బంతిని పట్టుకొనివుండటం, వెలుపల విలబడివుండి విసరిన బంతిని పట్టుకోవటం – ఈ 3 చట్టానికి జరిగిన తప్పులకు లోనివిసరు ప్రత్యర్థులకు లభిస్తుంది. లోనివిసరు జరిగేటప్పుడు ప్రత్యర్థులు తప్పులుచేస్తే లోనివిసరు మరలా తీసుకోబడుతుంది.

ఆంధ్రప్రదేశ ప్రధాన వ్యాయామవిద్యాధికారిణి శ్రీమతి యం. యం. టీడెలు గారు కూర్చిన చట్టాలను విశారద తెనిగించారు.

చట్టాల పద్యాలు

రింగుకు వలను తగిలించినందువలన
వచ్చె పేరు నెట్టుబా లటంచు;
బంతి రింగు దూరి పడినచో నొక గోలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఏడుగు రొక టీము కాడుచునుందురు
మారుప్లేయ రన్నమాటె లేదు;
అంద ఆడుచుందు రాట ముగియుదాక,
ఆటపాట పూలతోట బాట.

బంతి చేతబట్టి పరుగిడకూడదు
చెండుతోటి నడక కుందు తప్పు;
నేల పాదమూని నిలుచుట యొప్పగు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటచోటు మూడు వాటాలుగా నుండు
చోటు వదలకూడ దాటకత్తె;
సొంతచోటు దాటుచో అపునైదగు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అడుతగిలి యెదిరి నాటంకపఱచుట,
పైనపడుట, యెదిరి పట్టుకొనుట,
పెద్ద తప్పు లగుట ఫ్రీషాట్టులను దెచ్చు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

వలయరేఖమీద నిలబడి ఫ్రీషాట్టు
చేయవలయు ముందుశ్రేణివారు;
అంద అపుడు తొమ్మి దడుగుల కుందురు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

చేతులందు బంతి చిక్కుకొన్నప్పుడు
ఆటకత్తె లాట నాపవలయు;
వారి నడుమ రెఫరి పడవేయు బంతిని;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అడ్డు జెప్పకూడ దంపైరుతీర్పుకు
తీర్పు కమలు జరిగితీరవలయు:
రెఫరి చక్రవర్తి క్రీడాస్థలమ్ములో;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరిగె నంచు చెప్పుట సరికాదు,
మధ్యవర్తి విన్న మండిపడును;
చెప్పినట్టి తప్పు నొప్పరు రెఫరీలు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తన కగపడునట్టి తప్పుల శిక్షించు,
కన్నుల పడకుండ కొన్ని పోవు;
నలుమొగంబులున్న నలువలా రెఫరీలు?
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తగవరితన మంత సొగసైన పనికాదు
మెప్పు లేని గొప్ప దెప్పుల పని;
చూచు ప్రజల మెప్పు సులువుగా దొరకునా?
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆడు టొకటి, ఆట నాడించుటొక్కటి,
తీర్పుతీరు వేరు, నేర్పు వేరు,
ఆట నాడగానె అంపైరు కాలేదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

త్రో బాలు

విసరటాన్ని ఇంగ్లీషులో త్రో అంటారు. విసిరేబంతి ఆటను ఇంగ్లీషులో త్రోబాలు అంటారు. వాలీబాలాటకంటె కొంచెం తేలికగా వుంటుంది. బాలికలు స్త్రీలు విశేషంగా ఆడుతుంటారు.

1. ఆటకత్తెలు.

ఆటకు రెండు టీములు. టీముకు తొమ్మండుగురు ప్లేయర్లు. కోర్టులో మూడు వరుసలుగా నిలుచుంటారు. నిలబడే వరుసక్రమాన్ని గేము పూర్తయిందాకా మార్చకూడదు. తర్వాతి గేములో మార్చుకోవచ్చు. ప్లేయర్లకు 1 మొదలు 9వరకు నంబర్లుంటాయి. నిలబడే వరుస యిలాగుంటుంది.

		వల
1	2	3
4	5	6

2. సర్వీసు.

కోర్టుయొక్క వెనకగీత వెలుపల నిలబడి సర్వు చేస్తారు. సర్వీసుప్రదేశమంటూ లేదు. ఎచ్చటనుంచైనా సర్వు చేయొచ్చు. సర్వీసులో శరీరభాగం కోర్టుగీతను తాకరాదు. ఎదుటికోర్టుకు ఎచ్చటికైనా బంతి సర్వుచేయబడుతుంది. అవతలివైపువాళ్లు సర్వుచేసిన బంతిని పట్టుకొని యీవైపుకు విసరుతారు. పట్టు

అటు యిటు విసరడంతోనే ఆట జరుగుతూంటుంది. ఇవాళ ఒకరు విఫలు లయ్యేదాకా బంతి అటు యిటు వేస్తుంటారు. ఎదుటివైపు విఫలమైతే సర్వుచేసిన జట్టుకు ఒక పాయంటు వస్తుంది. ఆ ప్లేయరే మరలా సర్వుచేస్తుంది. సర్వుచేసే ప్లేయరు వలపైకి విసరలేకపోయినా, తన జట్టు ఆటకత్తెలు బంతిని ఎదుటికోర్టుకు సక్రమంగా పంపించలేకపోయినా సర్వీసు నిలిచిపోతుంది. ఎదుటివాళ్లకు సర్వీసు వెళ్లుతుంది; వాళ్లపుడు మొదట నిలబడ్డ క్రమాన్ని జిగ్‌జాగుగా మారుతారు. 9నంబరు ప్లేయరు 1 నంబరుచోటికి పోతుంది. రెండు మూడోచోటికి మూడు నాల్గోచోటికి. ఇలా కదలగా 8 నంబరు ప్లేయరు సర్వీసు చేసే చోటికి వస్తుంది. సర్వీసును ప్రారంభించేదానికి ముందు గానే యీ మార్పు జరుగుతుంది. బంతిని చేతపట్టుకొని సర్వు చేయటానికి సంసిద్ధంగావున్న ప్లేయరు స్కోరును చెప్పి 'ప్లే' అని లేక 'ఆట' అని అరుస్తుంది. 0—2, 2—4, 4—2ప్లే అని కేకవేసిన అనంతరం ఒకక్షణం ఆగి ఆ తర్వాత సర్వు చేస్తుంది. సర్వీసుకు పూర్వం ప్రతిప్లేయరు యీ మాటలను పలుకవలసి వుంది. లేనిచో తప్పు జరిగినట్లు సర్వీసు పోతుంది. తెలుగులో లేక ఇంగ్లీషులో చెప్పవచ్చు. "2—4 ఆట" అంటే బాగుం టుంది. సర్వీసుకు ముందుగా వెనకనుంచి అంగలువేస్తూ రా వచ్చు. కాని కోర్టుగీతను తాకరాదు. తాకితే సర్వీసు ఎదుటి కోర్టుకు పోతుంది.

3. కోర్టు.

కళాశాలలకు, 60 × 40 అడుగుల కోర్టు. వల యెత్తు 7 అడుగులు. పాఠశాలలకు 50 × 30 అడుగులు; వలయెత్తు

6 అడుగులు. పైకొలతలలో కోర్టు నిడివి దీర్ఘచతురంగా వుంటుంది. కోర్టునకు నడుమ వల పైకి కట్టుతారు. నడిగీతకు ఒక అడుగు వెలుపలగా విలువుకర్రి లుంటవి. వలయెత్తును మధ్య కొలుస్తారు. పాతకాలల కోర్టుకు వలయెత్తు 6 అడుగు లుంటుంది.

4. వల.

వలకు యిరువైపుల 3 అడుగులకు గీతలు వేస్తారు. ఈ గీతల మధ్యప్రదేశం న్యూటర్రలు జోను-తటస్థ స్థానం. దానిలో బంతి పడితే అవుటయినట్లు. ప్లేయర్లెవరూ దానిలోపలికి ప్రవేశించరాదు. కాని ముందుకు చేతులు చాపి పట్టుకోవటం తప్పు కాబోదు. అపుడుకూడా లోపలికి చొరబడితే తప్పు.

వల వాలీబాలు నెట్టువలెనే వుంటుంది. క్రిందా పైనా పట్టీ లుంటవి. గట్టిగా లాగి వలను కట్టుతారు. వలను తాకిన బంతి గోడకు తాకిన ట్లుండాలి.

5. బంతి.

ఐదవనంబరు సాకరుబంతి తోలుబాలుకు సరిపోతుంది. గాలితో నిండినపుడు బంతి చుట్టుకొలత 27-29 అంగుళాలలో వుంటుంది.

6. ఆటపద్ధతులు.

ఈ క్రింద వివరించే తప్పులను సర్వీసువైపువాళ్లు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటివైపు చేస్తే సర్వీసుజట్టుకు ఒక

1. *అడుగువేయటాన్ని* ప్రోత్సాహపడుపరాదు. కాని బంతిని పట్టుకొన్న వూపులో పడిపోకుండా నిలబడటానికి, ఒక అడుగువేస్తే అది తప్పుకాదు. కాని బాగా బంతిని వలపైగా పంపించాలనే కోరికతో అడుగువేస్తే నేర మగుతుంది.

2. *ఎగిరి* బంతిని విసరొచ్చు. ఎగురులోనే బంతిని విసరాలి. నేలకు పాదాలను మోపేదానికి ముందుగానే బంతి చేతులను వదలాలి.

3. రెండుసార్లు బంతిని తాకటం తప్పు. బంతిని చేతులలో త్రిప్పుకోరాదు. త్రిప్పితే బంతిని త్రిప్పిన నేరం జరుగుతుంది. కాబట్టి ఒంటిచేత్తో విసరటం లాభప్రదంగా వుంటుంది.

4. నేలకు బంతి పడితే ఆట ఆగి పోతుంది. తమ వైపుకు వచ్చేసిన బంతి, చేతులకు తగిలినా చేతులలో దూరినా మరొకరు పట్టుకోవటం మంచిది. తప్పుకాదు. అలా పట్టుకొన్న ప్లేయరు వెంటనే బంతిని ఎదుటికోర్టుకు విసరాలి. అందింపులు పనికిరావు. తప్పు లగుతవి.

5. *ఒకరే* వరుసగా బంతిని రెండుసార్లు తాకరాదు; తోసియరాదు. కాని మరొకరు తాకినతర్వాత తట్టవచ్చును లేక విసరవచ్చును. వలపైనుంచి ఎదుటి కోర్టుకు బంతిని పంపించే ప్రయత్నంలో యెందరైనా బంతిని తాకవచ్చును; పైకెగురవేయవచ్చును. అనేకమంది చేతులను బంతి తాకవచ్చును. కాని అందింపులు తప్పు లగుతవి.

6. సర్వ్ చేసినట్టి బంతిని అక్కోర్టువారే తట్టి తోసి వలపైకి పోయేటట్టు చేయరాదు. ఎవరిని తాకకుండా సరాసరి బంతి వలమదాటి ఎదుటికోరుకు పోవాలి.

7. సర్వుచేసే బంతి వలకు తగులరాదు.

8. మామూలు ఆటలో బంతి వలకు తగలటం తప్పుకాదు.

9. గీతల దగ్గర 2 అంగుళాలలో వుంటే బాగుంటుంది. గీతలు కోర్టులోపలికే వుంటవి కాబట్టి గీతలమీద పడిన బంతి, బంతిభాగము కోర్టులో పడినట్లే అవుతుంది.

10. వెలుపలికి వెళ్లే బంతిని ఎవరైనా తాకితే, ఆవైపు వారే తప్పుచేసినట్లు, బంతిని ఎదుటికోర్టుకు పంపలేకపోయిన ట్లగుతుంది. తాకినవైపు తప్పు చేసినట్లు భావింపబడుతుంది.

11. ఇరువురు లేక యెక్కువమంది ఒకేసారి బంతిని పట్టుకొంటే తప్పు జరగదు. కాని తక్కినవారు చేతులను వదలాలి. ఒకరు బంతిని విసరుతారు. ఒకరే బంతిని వలపైగా పనిని చేయాలి.

12. బంతిని శరీరసహాయంతోను కాళ్లసహాయంతోను పట్టుకోరాదు. చేతులతోనే బంతిని ఆపుజేయాలి; పట్టుకోవాలి. ఒక చేతితోనే విసరటం మంచిది. బాగా విసరు జరుగుతుంది. చేతులలో బంతిదొర్లే తప్పు జరుగదు. రెండుసార్లు ఆడే తప్పుండదు.

7. పోటీపాలనలు.

1. పోటీని జరిపించటానికి ఒక అంపైరు ఇరువురు గీతల రెఫరీలు వుంటారు. అంపైరు నాణమును పైకి విసురు తారు. టాసుగెల్చిన టీము కోర్టునో సర్వీసునో కోరుకుంటుంది. ప్లేయర్లు విలబడే వరుసను స్కోరుషీటులో వ్రాసిపెట్టాలి. ఒక స్కోరరుకూడా వుండటం మంచిది.

.2 అడుగువేసేదాన్ని. పట్టుకొని విసరటాన్ని రెఫరీ గమనిస్తాడు. పట్టుకొని విసరటమే ఆటలోవుండే ప్రధానమైన నేర్పు. కాబట్టి తట్టటము అందివ్వటము తప్పు లగుతవి.

3. ఒక చేతితోను లేక రెండుచేతులతోను బంతిని పట్టుకొని విసురుతారు. ఒక చేతితోనే పట్టుకొని విసరాలనే రూలు లేదు.

4. గేముకు 15 పాయంట్లు. ఎదుటివైపు తప్పులుచేస్తే సర్వీసుజట్టుకు పాయంటు వస్తుంది. వాలీబాలు మాదిరిగా రెండు పాయంట్ల తేడాతో గేము గెలుపు నిర్ణయమగుతుంది. 13–15; 14–16; 15 : 17 ఇలా గేముగెలుపు పాయంట్లుంటవి. పోటీకి 3 గేములు. రెండు గేములు గెలిచిన జట్టుకు జయం చేకూరుతుంది.

రింగు టెన్నిసు

టెన్నికాయిటు - రింగాట

1. రింగు: రబ్బరుతో చేయబడుతుంది. కొన్నిచోట్ల తాడుతో చేసిన రింగులనుకూడ ఉపయోగిస్తున్నారు. రింగు వ్యాసం 7 అంగుళాలు, మందం $1\frac{1}{4}$ అంగుళాలు. తూకం 7నుంచి 9 అవున్సులు.

2. ఆటకోర్టు: దీర్ఘచతురం. డబుల్సు కోర్టు—ఇద్దరాట చోటు—కొలతలు 40 × 18 అడుగులు. సింగిల్సాటకు — ఒక రాటకు, కోర్టు 40 × 9 అడుగులు — సగం కోర్టు. నడిగీతకు యిరువైపుల 3 అడుగులు క్రీజుచోటు. పైన వల.

3. వల: నూలుదారంతో చేపిన వల 18—20 అడుగుల పొడవుతో వుంటుంది. వెడల్పు 18 అంగుళాలు. క్రిందా పైనా వలకు తెల్లపట్టీలుంటవి. పట్టీలలో పగ్గా లుంటవి. వలకర్రలకు 5 అడుగుల ఎత్తులో వల కట్టబడును. వల గట్టిగా సాగదీసి కట్టబడుతుంది. సెంటరులో వల యెత్తు 4 అడుగులా 9 అంగుళాల కుంటుంది.

కొందఱు వల యెత్తును 6 అడుగులకు వుంచుకొంటారు.

సింగిల్సాటకు సగము కోర్టునే తీసుకొంటారు.

4. టాసు: టాసుగెల్చుతో కోర్టును కోరుకొంటారు. ఎదుటివైపు—టాసు గెల్వనివైపు సర్వు చేస్తారు. గెల్చినవారే తరాతి గేములో పరీసును ప్రారంభిసారు.

5. పాయింట్లు: గేముకు కొందఱు టెన్నిసు స్కోరును వాలీబాలు స్కోరును తీసుకొంటారు. 15 పాయింట్లకు గేము పూర్తగుతుంది. గేముకు 2 పాయింట్ల తేడా అవసరం; 13–15; 14–16, 15–17 యిలా స్కోరుండాలి. పోటీలలో టోర్నమెంటులలో 15 పాయింట్ల గేములనే పాటిస్తున్నారు.

3 గేముల పోటీలలో ఎక్కువ గేములను గెల్చుకొన్న జట్టుకు జయము వస్తుంది. మూడో గేములో 8 పాయింటుకు గేము మారుతారు. సింగిల్సులో ఒకే గేము పోటీ వుంటే 8 పాయింటుకు కోర్టు మారుతారు.

6. సర్వీసు: కోర్టుకు వెనుకగీత వెలుపలనుంచి రింగును సర్వుచేస్తారు. ఇరువురుండే ఆటలో కోర్టు కుడిభాగం వెనుక నుంచీ సర్వీసు జరుగుతుంది. జతకాడు ఎడమకోర్టులో వుంటాడు. సర్వీసులో రింగు దయాగ్నలుగా — అయిమూలగా — వెళ్లుతుంది. పరుగెత్తుకొని, నడిచివచ్చి సర్వీసు చేయవచ్చు. కాని గీతను తాకకూడదు. రింగు చేయివదలినతర్వాత కోర్టులోనికి రావచ్చు. ఎదుటి కుడికోర్టు భాగంలోని ప్లేయరు సర్వీసును స్వీకరిస్తాడు. 7 చట్టంలో చెప్పినప్రకారం రింగును ఆడుతాడు. ఎదుటి కోర్టుకు విసరుతాడు. ఇపు డెవరైనా రింగును పట్టుకొని ఆడుతారు. రింగు అటు యిటు విసరబడుతుంది. నేలకు పడిపోయినంతవరకు రింగు ఆటలో వుంటుంది. రింగును కోర్టుకు వెలుపలకు పంపినజట్టు, సరిగా ఆడలేకపోయిన జట్టు తప్పుచేసిన ట్లగుతుంది. సర్వీసువైపు తప్పు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటివైపు తప్పు కావించితే సర్వీసుజట్టుకు పా

నుంచి సర్వీసు చేస్తాడు. ఎదుటి ఎడమకోర్టుకు సర్వీసగుతుంది. ఎడమభాగపు ఎదుటి ప్లేయరు సర్వీసు స్వీకరిస్తాడు. టెన్నిసాట ప్రకారం సర్వీసు జరుగుతుంది. సర్వీసుచేసిన ప్లేయరుయొక్క ఆట అంతమయ్యేదాకా సర్వీసు కార్యక్రమం యిలాసాగిపోతుంది. తప్పుతోను తదితర కారణాలతోను సర్వీసు సమాప్తం కాగానే ఎదుటి జట్టుకు సర్వీసు అవకాశం వస్తుంది. అప్పటినుంచే వాళ్లు పాయింట్లు సంపాదనకు ప్రయత్నిస్తారు. 5-0 స్కోరులో తప్పు జరిగితే, ఎదుటి జట్టుకు సర్వీసు లభిస్తుంది; 0-5 స్కోర్కు తో ఎదుటిజట్టు సర్వీసు ప్రారంభిస్తుంది. సర్వీసును పోగొట్టు కొన్న ప్లేయరు కుడికోర్టులో నిలబడి ప్రత్యర్థుల సర్వీసును స్వీకరిస్తాడు. తన జతకాడు ఎడమకోర్టులో నించొని రెండవ సర్వీసును తీసుకొంటాడు.

ఎదుటికోర్టులో ఎడమభాగపు ప్లేయరు సర్వీసును ప్రారంభిస్తాడు. ప్లేయర్లు వంతువరుస ప్రకారం సర్వీసును ప్రారంభిస్తారు. కోర్టులను మారుతుంటారు.

ఒక్కరే ఆడే సింగుల్సు ఆటకు కోర్టుమారే గొడవలు లేవు.

సర్వీసును స్వీకరించి త్రిప్పి ఎదుటికోర్టుకు రింగు వచ్చేసిన తర్వాత కోర్టులో ప్లేయర్లు యిష్టానుసారం నిలబడుతారు. ప్రత్యర్థులు సంసిద్ధంగా లేనిదే సర్వీసు చేయరాదు.

7. *పట్టుకోవటం:* రింగును ఒకేచేతితో, దేంతోనైనా సరే, పట్టుకోవచ్చు. రెండుచేతులతో రింగును పట్టుకోవటం తప్పగుతుంది. నేలకు పడకపూర్వం రింగును తన దేహానికి తాకేటట్టుగా పట్టుకొంటే తప్పుకాదు. తన జతకాని శరీరానికి

తాకుతూ పట్టుకోవటంకూడా తప్పు కానేరదు. కాని, ఒక చేతి తోనే రింగును ఎదుటికోర్టుకు వాపసు చేయవలసి వున్నది. సర్వీసులోతప్ప తదితరసమయాలలో జతకాండ్రు- పార్టనర్లిరు వురు—చెరొకచేత్తో రింగును ఒకేసారి పట్టుకోవచ్చు. అప్పుడు కూడా ఒకరే వాపసు చేయాలి. జతకాని శరీరానికి తగిలిన రింగును తాను పట్టుకొని వాపసుచేయటంకూడా ఒప్పుగుతుంది. వెంటనే వాపసుకార్యక్రమం జరగాలి. పట్టుకొన్న చేతితోనే రింగును వాపసు చేయాలి. రెండో చేయి పనికిరాదు.

8. రింగు ప్రయాణం: సర్వీసులోను, వాపసుపనిలోను రింగు పైకి— పైపైపుకు ప్రయాణం కావాలి. చేతిని వదలిన తర్వాత రింగు కనీసం 6అంగుళాలైనా పైకి పోవాలి. పైనుంచి క్రిందికి రింగు పంపడం తప్పు. వలపైకి చేయి పోరాదు. సర్వీసులో రింగుకు వాబ్లింగు సంభవించరాదు. అటు యిటు కదలుతూ రింగు ప్రయాణం చేయకూడదు.

9. నడక: రింగును పట్టుకొన్న ప్రదేశంనుంచే రింగును వాపసు చేయవలసివున్నది. నడికోర్టుకో రింగును పట్టుకొని, వల వద్దకు నడిచివెళ్లి, రింగును వల పైనుండి పడవేయుటం తప్పు.

10. బాకింగు: ఏవిధమైనాసరే బాకింగు— Baulking— నేర మగుతుంది. రింగును పంపించటంలో నటించటం బొంకించటం, ఒకవిధమైన బాకింగు అవుతుంది.

11. వలకు తగలటం: సర్వీసులో రింగు వలకు తగల రాదు. వలకు తగిలినతర్వాత రింగు సరియైన కోర్టులో సరిగ్గా పడితే, మరోసారి సర్వీసు చేసే సదుపాయం వుంది. వలకు

తగిలిన రింగు రాంగుకోర్టులో పడినా, వెలుపల పడినా, రెండో సర్వీసంటూ వుండదు. ఆటలో రింగు వలకు తగలటం తప్పు కానేరదు.

12. క్రీడాప్రదేశం: వలకు యిరువైపుల 3అడుగుల వరకుండే క్రీడాప్రదేశంలోనికి ప్లేయర్లు పోరాదు; రింగు క్రీడలో పడినా తప్పగుతుంది. క్రీడాగీతలు కోర్టులోనికి చేరుతవి. కాబట్టి పాదభాగంకాని, రింగుభాగంకాని గీతమీద పడితే తప్పుకాదు. గీతను దాటి క్రీడాప్రదేశాన్ని ప్రవేశిస్తే నేరమగుతుంది.

13. రింగు వలకుపైగా ఆడబడుతుంది. విలువు కర్రకు వెలుపలగా వెళ్లి కోర్టులో ప్రవేశించటం తప్పగుతుంది.

14. సక్రమంగా వచ్చేసిన రింగు కవిపించకుండా కోర్టులో పడిపోతే, ఆ కోర్టువైపుకే తప్పు వస్తుంది. పట్టుకోక పోయినందుకు తప్పు. సర్వీసులోను తర్వాతి ఆటలోను, ప్రత్యర్థులను తాకకుండా కోర్టుబయటికి రింగు పడితే, రింగును అలా పంపించినవైపుకు ఆ తప్పు వస్తుంది.

15. రింగు మొదట నేలను తాకినచోటు లెక్కకు వస్తుంది. దొర్లిపోయి విలిచినచోటు లెక్కకురాదు. చుట్టు గీతలను తాకేటట్టు పడిన రింగు కోర్టులో పడినట్లే భావింపబడుతుంది.

16. నిలిచినచోటు: క్రీడాపర్దేశంతో తప్ప, ఏ ప్రదేశంలోనైనా నిలబడి రింగును 7చట్టంలో చెప్పినప్రకారం పట్టుకో వచ్చు. విలుచున్న స్థలంతో నిమిత్తంలేకుండా, రింగు ప్లేయరును తాకినా, ప్లేయరు పట్టుకొని పడేసినా, తప్పు కావించిన

ట్లగుతుంది. సర్వీసు పోతుంది లేక యెదుటివైపుకు పాయంటు వస్తుంది.

17. పట్టిన రింగు: సర్వీసులోని రింగు వలకు తిరిగి వస్తే, దాన్ని పట్టుకొంటే, సరియైన కోర్టుభాగంలో రింగు పడినట్లగుతుంది. అపుడు లెట్టు సంభవిస్తుంది. రెండో సర్వీసు జరుగుతుంది.

18. వెంటనే వాపసు: పట్టుకొన్న రింగును వెంటనే వాపసుచేయాలి. చేతిలో పట్టుకొనివుంటే బాకింగు నేరం కావించిన ట్లగుతుంది.

19. రాంగు సర్వీసు: తప్పుకోర్టుభాగంనుంచి సర్వు చేసినా, వంతు వరుసను తప్పించి సర్వుచేసినా, తప్పుకోర్టులోని వానికి సర్వుచేసినా, ఆ పాయంటు లెక్కకు రాదు. ఆ ఆట ఫలితం లెక్కకు తీసుకోరాదు. కాని తర్వాతి పాయంటుగనుక ఆడితే ఆ పాయంటు లెక్కకు వస్తుంది. తప్పును కనుక్కొన్న తర్వాత, తప్పు సవరింపబడుతుంది. సవరింపు ప్రకారం ఆట సాగుతుంది. సర్వీసుతప్పును వెంటనే కనుక్కొంటే, సవరింపు జరిగి సర్వీసు సక్రమంగా ప్రారంభమగుతుంది.

20. సంగ్రహవివరాలు:—

సింగిల్సు: ఇరువు రాటకాండ్రు 15 పాయంట్లు. మూడు గేములపోటీ.

డబుల్సు: ఇరువైపులా యిద్దరు ప్లేయర్లు. 15 పాయంట్ల గేము. 3 గేములు.

సర్వీసుకు ముందు రింగు మడిచి నలుపరాదు.

వాపసు చేయటంలోను సర్వు చేయటంలోను రింగు పైకి ఆరంగుళాలవరకైనా ప్రయాణం చేయాలి. పైకి ప్రయాణమవటం స్పష్టంగా కనిపించాలి.

ఆలస్యాలు, సందేహాలు పనికిరావు. పట్టుకొన్న వెంటనే రింగును వాప్సుచేయాలి.

క్రీజు ప్రదేశంలోనికి ప్రవేశించరాదు. గీతభాగంమీద పడిన రింగు కోర్టులో పడినట్లగుతుంది. ఈ నియమం క్రీజు గీతకు వర్తించదు. సర్వీసులో రింగు నడిగీతమీద పడితే తప్పగుతుంది.

సర్వీసులో రింగు చేతులు వదిలేంతవరకు సర్వరు పాదాలు వెనుకగీత వెనుకనుండాలి.

బాలు బాడ్మింటన్

1. ఆటచోటు.

1. దీర్ఘచతురం. పొడవు 80 అడుగులు. వెడల్పు 40 అడుగులు. మధ్య ఒక అడ్డగీత—నడిగీత—దీనికి పైన వల. ఈ నడి అడ్డగీతకు ఇరుపైపుల 3 అడుగులలో వలను కట్టే నిలువు కర్రలు - పోస్టు లుంటవి. వలగీతకు అడ్డంగా రెండు కోర్టుల లోకి 3 అడుగులకు క్రీజుగీతలు గీస్తారు. ఈ క్రీజుగీతలనుంచి ప్రతి కోర్టును నిడివికి రెండు భాగాలు చేస్తారు. ప్రతికోర్టుకు కుడియెడమ భాగా లుంటవి. కుడి యెడమ కోర్టులని వ్యవహరిస్తుంటారు.

2. కోర్టుగీతల వెడల్పు 2 అంగుళాలకు మించదు. ఇప్పుడన్ని ఆటచోట్లవలెనే గీతలను లోనికి వేస్తున్నారు. కాబట్టి కోర్టుచుట్టు గీతలమీద పడిన బంతి కోర్టులో పడినట్లే భావింపబడుతుంది. కాని యీ వసతి క్రీజుగీతలకు కోర్టు నడిగీతలకు వర్తించదు. ఆటచోటు యిండ్లమధ్య కట్టడాల నడుమ వుంటే మంచిది. పూలుబంతికి గాలితాకుడు యిబ్బందులు తగ్గుతవి.

2. వల.

వలయొక్క కొలతలు సూచింపలేదు. స్పోర్ట్సుకంపెనీలు తయారుచేసే వలలు బాగుంటవి. నిలువుకర్రలవద్ద వల యెత్తు 6 అడుగుల 1 అంగుళం. మధ్య—సెంటరులో—యెత్తు 6 అడుగులు. ఆరుఅడుగుల యెత్తు కర్రను మధ్య పెట్టడం మామూలయింది. వలకు కొన్నిచోట్ల గజ్జెలు కట్టుతుంటారు.

3. బంతి.

బంతిని పూలుదారాలతో తయారుచేస్తారు. సాధారణంగా పసుపుపచ్చ పూలుదారాన్ని వుపయోగిస్తారు. బంతియొక్క వ్యాసం 2నుంచి $2\frac{1}{2}$ అంగుళాలు. బరువు $1\frac{1}{8}$ తులాలకు తగ్గదు. $1\frac{1}{2}$ తులాలకు మించదు.

4. జట్లు.

ఆటకు రెండు జట్లు. జట్టుకు ఐదుగు రాటకాండ్రు. ఇరువురు ముందువారు—ఫ్రంటులు; ఇద్దరు వెనుకవాళ్లు—బ్యాకులు; ఒకడు నడాటకాడు—సెంటరు. నరాలతో బిగించిన బేటుతో పూలబంతిని తట్టుతూ ఆడుతారు. ఇద్దరి—డబుల్సు—ఆట వుంది. ఒక్కరి—సింగిల్సు—ఆటకూడా ఆడుతారు. ఆటచట్టాలన్నీ ఒకే మాదిరి. పాయంట్లు గేముకు 29. డబుల్సు సింగిల్సు పోటీలకు కోర్టు కొలతలు మారుతవి.

5. ఆటపద్ధతులు.

1. సర్వీసు చేయడంతో ఆట మొదలిడుతుంది. అయి మూలగా—డయాగ్నలుగా—ఐదుగురాటలో సర్వీసు జరుగుతుంది. కుడికోర్టునుంచి సర్వుచేసిన బంతి, ఎదుటి కుడికోర్టుకు వెళ్లుతుంది. ప్రతిప్లేయరు సర్వీసును కుడికోర్టునుంచి ప్రారంభిస్తాడు. పాయంటు రాగానే ఎడమకోర్టుకు వెళ్లి సర్వుచేస్తాడు. సర్వీసుకొరకు ప్లేయర్లు కోర్టు మారవలసివున్నది.

2. క్రిందనుంచి, నడుముక్రిందనుంచి బంతి సర్వు చేయబడుతుంది. ఇట్లు తట్టబడిన బంతి వలకు పైగా తగలకుండా

వెళ్లి, నెట్టు సమీపపు సర్వీసు క్రీజుగీతను దాటిపడితే సర్వీసు సరిగ్గా జరిగినట్లు. ఎవరు వరుసగా బంతిని రెండుసార్లు ఆడ రాదు. ఎదుటికోర్టువాళ్లు నేలకు పడకముందే బంతిని ఆడుతారు. ఉభయులు అలాగే ఆడుతుంటారు.

3. ఎదుటికోర్టువాళ్లు సంసిద్ధంగా లేనిదే సర్వీసు చేయ రాదు. బంతిని ఆడేదానికి ప్రయత్నిస్తే సంసిద్ధంగా వున్నట్లు భావింపబడుతుంది.

4. ఆటలో ప్లేయర్లు వలక్రింది నడిగీతను దాటరాదు.

6. తప్పులు.

ఈ క్రింది తప్పులను సర్వీసుజట్టు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటిపైపువాళ్లు చేస్తే, సర్వీసు టీముకు ఒక పాయంటు వస్తుంది.

1. సర్వీసులో బంతి బేటుకు తగలక క్రింద పడటం. బేటు బంతికి తగలకపోవటం.

2. నడుం పైనుంచి బంతిని సర్వుచేయటం. నడుంపై బంతిని బేటు తాకితే తప్పగుతుంది. వోవరుహేండు సర్వీసగుతుంది.

3. తప్పుకోర్టుభాగానికి సర్వు చేయటం.

4. సర్వీసు చేసిన బంతి నడిగీతమీద, నెట్టు సమీపపు క్రీజుగీతమీద క్రీజు సందులో పడటం. చుట్టుగీతమీద పడితే తప్పుకాదు.

5. సర్వీసు చేసే ప్లేయరు చెంగకపూర్వమే మరొకరాడటం. క్రొత్తప్లేయరు అవుటగుతాడు.

6. సర్వీసులో. ప్లేయరు శరీరంకాని బేటుకాని. ఏ గీత నైన తాకడం లేక దాటడం.

7. సర్వీసులో బంతి వలను దాటి ఎదుటి కోర్టులోనికి పోకపోవటం.

8. ఆటలోని. (సర్వీసులోని) బంతి వల పై భాగానికి లేక వలకు తగలటం.

9. బంతిని ఆడేటప్పుడు ఇరువురి బేట్లు శీకొనడం—క్లాషు కావటం.

10. ప్లేయర్లు బేటుతో వలను తాకటం లేక వలపైకి బేటును పోనీయటం.

11. ఒకే వైపు ఇద్దరి బేట్లచే వరుసగా బంతి ఆడబడటం లేక తాకబడటం.

12. ఆటలో ప్లేయర్లు శరీరంతోను లేక బేట్లతోను, ధరించే దుస్తులతోను, వలను లేక వలకర్రలను తాకటం.

13. బంతి ప్లేయర్లకుగాని వాళ్ల బట్టలకుగాని తగలటం.

14. సర్వీసుచేసే ప్లేయరు శరీరంకాని బేటుకాని కోర్టు వెలుపలకు పోవటం. గీతమీద పాదము వుంటే కోర్టుబయటికి పోయినట్లు భావింపబడుతుంది.

15. బంతి కోర్టువెలుపలకు పోవటం, పడటం. చుట్టు గీతలమీద పడితే కోర్టులో పడినట్లగుతుంది.

16. సర్వీసులోను ఆటలోను వెలుపలికి వెళ్లే బంతులను ఆడటానికి అభ్యంతరం లేదు. ప్రయత్నం చేసినట్లు—ఆ పెమ్ము చేసినట్లు భావిస్తారు. ఆడినట్లగుతుంది.

17. బంతి, సర్వీసుప్రయత్నంనుంచి నేలకు పడేదాక-లెట్టు లేక తప్పు అవి రెఫరీ ప్రకటించేవరకు-బంతి ఆటలోనే వుంటుంది.

7. పోటీ.

పోటీకి 3 గేములు. ఎక్కువ గేములు గెల్చుకొన్న టీముకు విజయం చేకూరుతుంది. 29 పాయంట్లను మొదట తెచ్చుకొన్న టీముకు గేము గెలుపవస్తుంది. వాలీబాలుకుండే రెండు పాయంట్ల తేడా లేదు. గేముకు తర్వాత టీములు కోర్టులు మారుతారు. గేము గెలిచినవారే – ముగ్గురు మాత్రం– సర్వీసు ప్రారంభిస్తారు. ప్రతిగేముతర్వాత 5నిమిషాలు విరామం వుంటుంది. మూడో గేములో, ఏ టీముకైనా 8, 15, 22 పాయంట్లు వస్తే, వెంటనే జట్టులు కోర్టు మారుతవి. కొత్త రూలు. కొన్నిచోట్ల ఫైనలుపోటీకి 5 గేములు పెట్టుతారు. చివరి గేములో యీ పాయంట్లకు కోర్టు మారవలసి వుంటుంది.

8. టాసు.

టాసుతో, నాణెపు విసరుతో–బొమ్మ–బొరుసు– పద్ధతితో సర్వీసు–కోర్టులు, విర్ణయమగుతవి. టాసు గెల్చిన టీము సర్వీసునుగాని టీమునుగాని కోరుకొంటుంది. లేదా ఎదుటి టీమును కోరుకోమని ఆదేశించవచ్చు. టాసు గెల్పుకు యీ మూడురకాల కోరికలు లభిస్తవి.

పోటీ ప్రారంభంలో - (గేము ప్రారంభంలోకూడా) ముగ్గురుమాత్రమే సర్వుచేస్తారు. వీళ్లు ముగ్గురు అవుటయిన తర్వాత సర్వీసు యెదుటికోర్టుకు పోతుంది. ప్రతి గేముయొక్క మొదటి సర్వీసుకు యీ నియమం వుంది.

9. బదులాటకాండ్రు — లేదు.

పోటీ పూర్తయ్యేదాకా కోర్టులో ప్రవేశించిన ప్లేయర్లే ఆడుతారు. బదులాటకాండ్రు రావడానికి వీలులేదు. తక్కువ మందితోనే పోటీని పూర్తిచేయవలసివుంటుంది.

10. అంపైరు.

ప్రతి పోటీకి, ఒక అంపైరు, ఇద్దరు గీతలరెఫరీలు, ఒక వలరెఫరీ, ఒక స్కోరరు - అని ఐదుగురు క్రీడోద్యోగు లుంటారు. అంపైరు సర్వాధికారి. ఆట సరిగా సాగేది లేనిదీ నిర్ణయిస్తాడు. వాతావరణపరిస్థితులకు వెలుతురున్నదీ లేనిదీ నిర్ణయిస్తాడు. అంపైరు చేసే తీర్పులకు తిరుగులేదు. అప్పీలు లేదు. ప్లేయర్లు అడగవలసిన పనిలేకుండానే అంపైరు తప్పులను-లెట్టులను తెలియజేస్తాడు. అనుకోని ఆకస్మికపు ఆటంకాలు కలిగితే అంపైరు లెట్టును యిస్తాడు — (LET). అపుడు ఆట ఆగుతుంది. ఇంతకుపూర్వం సర్వుచేసినవాడే మరలా సర్వు చేస్తాడు. లెట్టు యిచ్చి ఆటను ఆపుచేసే అధికారం అంపైరుకుంది. ఒకవేళ తప్పును పొరపాటుతో ప్రకటిస్తే వెంటనే సర్దుకొని ఆటను సాగిపోనిచ్చే అధికారంకూడా అంపైరుకున్నది. అలాంటప్పుడు ఎదుటివారు సంసిద్ధంగా లేకపోతే లెట్టును అంపైరు యిస్తాడు.

టోర్నమెంటు కమిటీ సమ్మతించందే అంపైరును మార్చడానికి వీలుపడదు.

11. పోటీపూర్తి.

అంపైరు ఆదేశంప్రకారం ఆడటానికి నిరాకరించిన టీము

ఓడినట్లుగా ప్రకటింపబడుతుంది. పోటీ గేములను పూర్తిగా ఆడకపోతే పోటీ పూర్తికాదు. సకాలంలో కోర్టులో హాజరు కాని జట్టు ఓడిపోయినట్లుగా భావింపబడుతుంది. వాతావరణ కారణాలవల్ల ఆగిపోయిన ఆటను మరలా యెపుడు ఆరంభించేది అంపైరే నిర్ణయిస్తాడు. ఆగినప్పటి స్కోరు, కోర్టులు, చేతులు-ప్లేయర్లు వగైరా వివరాలు స్కోరు షీటులో వ్రాసిపెడుతారు. పూర్వపు పాయంటునుంచే ఆగిన ఆట ప్రారంభమగుతుంది. పూర్వపు స్కోరు మాసిపోదు. లెక్కకు వస్తుంది. ఇతర కారణాలవలన పోటీ విలిచిపోతే పోటీని ఎపుడు పూర్తిచేసేదీ, టోర్నమెంటుకమిటీ నిర్ణయిస్తుంది. పూర్వపు స్కోరు విలుస్తుంది.

12. ఇతరోద్యోగులు.

1. గీతల రెఫరీలు బంతులు లోన పడినది, గీతమీద పడినది, వెలుపల పడినది తెలుపుతారు. ఒప్పో తప్పో ప్రకటిస్తారు.

2. వలరెఫరీ, బంతి వలకు తగిలిందీ లేనిదీ తెలుపుతాడు.

3. స్కోరరు, పాయంట్లను రికార్డుచేస్తాడు. కేకవేస్తూ స్కోరును ప్రకటిస్తాడు. పెద్ద బోర్డుమీద స్కోరు వ్రాస్తుండటం మంచి పద్ధతి. ఆగిపోయిన ఆటయొక్క వివరాలన్నీ స్కోరు షీటులో వ్రాసిపెట్టుతాడు.

4. పైన తెలిపిన పోటీపెద్దలందరు అంపైరుకు సహాయం చేస్తుంటారు.

చట్టాల పద్యాలు

ఆటచోటు బంతి దాటిన నౌటగు,
ఆటకాదు దాని వాడనపుడు;
గీతమీద పడినచో తప్పు కాబోదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.
కొట్టబోవునపుడు కోలలు ఢీకొన్న
తట్టు బంతి వలకు తగిలినపుడు
ఫవులు జరుగు: పాయంటో, సర్వీసో
ఆటపాట పూలతోట బాట.
రెండుపదుల తొమ్మిదుండును పాయంట్లు.
గేమునందు, మూడు గెల్చుకొన్న
టీము గెల్చినట్టు లేమి తేడాలేదు
ఆటపాట పూలతోట బాట.
కోర్టు మారవలయు స్కోరు వచ్చినపుడు
పూర్వపాటకాడు సర్వుకొరకు
చోటు మారకున్నచో నది తప్పగు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.
ఎనిమిది పదిహేను యిరువదిరెంటికి
స్కోరు వచ్చినపుడు కోర్టు మారి
పోవలయును టీము మూడవ గేములో;
ఆటపాట పూలతోట బాట.
ముగ్గు రాడవలయు మొదటి సర్వీసుకు
గేము గేముకు ప్రతిటీము మొదట
అంద ఆడవచ్చు నామీద సర్వీసు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కో కో

1. ఆటపద్ధతులు.

1. ప్లేఫీలు పటమున చూపిన ట్లుండును,

2. టాసుగెల్చిన కెప్టెన్ తాకుటను లేక పరుగెత్తుటను కోరుకొని రెఫరీకి తెలియజేయును. ఒకదుతప్ప తక్కిన తాకే వారందఱు చతురములలో కూర్చుందురు. ప్రక్కనున్నవాడు మరో ముఖముపెట్టి కూర్చుండును. తొమ్మిదవ ప్లేయరు-తాకేవాడు ఒక పోస్టువద్ద నిలుచుండును; తఱుముటను ప్రారంభించును.

3. తాకేవానియొక్క శరీరభాగము నడిగీతను – సెంట్రలు లైనును–తాకరాదు; దాటరాదు. తాకే చేజరు పోస్టుల ప్రక్కల నుంచి నడిగీతను దాటకూడదు.

4. కూర్చున్న చేజింగువైపు ప్లేయరుకు వెనుకనుంచి కో ఈయవలయును. రన్నరు లందఱికి వినబడునట్టి గట్టి కేకతో కో ఈయవలయును. కూర్చున్నవాడు చాపిన చేతినికాని కాలును కాని తాకి కో ఈయరాదు.

5. కూర్చున్నవాని అడ్డనందును – క్రాసులేను – దాటి నప్పుడు, కూర్చున్న ముట్టుకొన్న పట్టు వదిలిపోయినప్పుడు చేజరు కో యిచ్చుటకు వీలుపడదు. వెనకకు వెళ్లి కో యిచ్చుట తప్పగును.

6. తాకేవాడు పై 3,4,5 చట్టాలను పాటించకపోయినచో అంపైరు వెంటనే విజిలూదును. వెనుదిరిగి చేజరు పోవల

యును. అంపయిరు విజిలూదగనే చేజరు విలబడును. అంపైరు చూపించిన వైపునకు మరలును. రన్నరు లప్పుడు అవుటయి వచో అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును. అంపైరు చూపించిన వైపునకు చేజరు మరలవలసియున్నది.

7. కో యిచ్చి లేపినవానిచోటునందు చేజరు వెంటనే కూర్చుండును.

8. కో తీసికొనిన ప్లేయరు, తాను కూర్చున్న చతురపు అడ్డసందును దాటి ఒక వైపునకు పోవును. వెనుకకు వచ్చుటకు వీలుపడదు. ప్లేయరుయొక్క పాదభాగము అడ్డసందుయొక్క ప్రదేశము తాకియున్నచో సందును దాటినట్లు కాదు వెనుక ప్రదేశముతో పాదభాగము తాకియున్నచో వెనుకకు పోయిన ట్లగును.

9. ముఖము త్రిప్పిన వైపునకు తాకే ప్లేయరు ప్రయాణము చేయవలయును. భుజపుగీతను బట్టి తిరిగిన వైపు నిర్ణయ మగును. ప్లేయరు వెనకకు వెళ్లుటకు వీలుపడదు.

10. పైన 8,9చట్టాలలో తెలిపిన పనులలో మొదటచేసిన పనినిబట్టి చేజరుయొక్క ప్రయాణపు దిశ నిర్ణయమగును.

11. చేజరు తీసికొనిన దిశకు పోస్టువరకు ప్రయాణము చేయవలయును. మధ్య ఎవరికైనను కో ఇవ్వవచ్చును. పోస్టుకు వెలుపలికి చుట్టుతిరిగిమాత్రమే వడిగీతకు అవతలికి పోవలయును. వడిగీతను నడుమ దాటుటకు వీలుపడదు.

12. పోస్టును వదలినతరువాత చేజరు తీసుకొనిన దిశకే రెండవపోస్టువరకు ప్రయాణము చేయును. వడిగీతకు ఒకే వైపునకుండును.

13. చేజరుయొక్క ముఖము (భుజపుగీత) పోదలచిన వైపున కుండవలయును. ముఖము త్రిప్పరాదు. నడిగీతకు సమానాంతరముగ భుజమును త్రిప్పవచ్చును.

14. పరుగిడువారికి ఆటంకము కలుగని పద్ధతిలో చేజరు కూర్చుండును. ఆటంకమువలన అవుటయిన రన్నరును అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును.

15. దిశను తీసికొనుట ముఖమును త్రిప్పుట మొదలగు 8, 9, 10, 13 చట్టాలు ఇరువైపులకున్న దీర్ఘచతురములకు వర్తింపవు. వానిలో ఏవైపునకైనా పోవచ్చును; తిరుగవచ్చును.

16. ఆటలో చేజరు ఆటచోటు హద్దులను దాటిపో వచ్చును. దాటినప్పుడుకూడ దిశముఖాల నియమాలను పాటించ వలయును.

17. కూర్చున్న చేజరును రన్నరు తాకకూడదు. మొదటి సారి తాకినందుకు మందలింపబడును. తర్వాత మరలా తాకినచో అవుటగును.

18. రెండుపాదములు ఆటచోటి హద్దులను దాటినప్పుడు రన్నరు అవుటగును. రన్నరుయొక్క రెండుపాదాలు వెలుపలి కుండి, శరీరము లోనికున్నచో, పాదములు వెలుపలికున్నట్లుగా భావింపబడును. అట్టి రన్న రవుటగును.

19. రూల్సుప్రకారము చేజరు చేతితో తాకినపుడు రన్నరు అవుటగును.

20. తాకేవైపు ప్లేయర్లందరును 3 మొదలు 13చట్టాలను పాటించవలయును. రూలును పాటింపనపుడు ఫవులు జరిగిన

ట్లగును. ఫవులువలన ప్లేయ రవుటయినను, రన్నరును అవుటు చేయుటలో వెంటనే ఫవులు జరిగినను, రన్నరు అవుటుకానట్లు అంపైరు ప్రకటించును.

21. 7 మొదలు 13 చట్టాలను చేజరు పాటించక పోయినచో అంపైరు వానిని సరియైన వైపునకు త్రిప్పును. సరిగా ప్రవర్తించునట్లు చేయును.

2. పోటీపద్ధతులు.

1. ప్రతి టీమునకు 9మంది ప్లేయర్లు.

2. 7నిమిషములు తాకుట, 7నిమిషములు పరుగెత్తుట రెండును చేరి ఒక ఇన్నింగు. పోటీకి రెండు యిన్నింగులు.

రన్నరులు తమ పేర్లను పరుగెత్తువరుసను స్కోరరుకు తెలుపుదురు. స్కోరుషీటులో వ్రాయబడును. వంతు రాగానే మొదటి ముగ్గురు పరుగిడుటకు లోన ప్రవేశింతురు. ఈ ముగ్గురు అవుటయినవెంటనే తర్వాతి ముగ్గురు వెంటనే కో యిచ్చుటకు ముందుగ ప్రవేశింతురు. లోనికి ప్రవేశించనివారిని అవు టయినట్లు అంపైరు ప్రకటించును. వరుసక్రమాన్ని తప్పి లోనికి వచ్చేవారుకూడ అవు టగుదురు. పరుగెత్తువంతు కాలము పూర్తి యగువరకు యీ విధమున ముగ్గురుచొప్పున లోనికి వచ్చుచుందురు. మూడవ రన్నరును అవుటుచేసిన చేజరు క్రొత్తగా లోనికి వచ్చే రన్నరును తాకరాదు. చేజరు మరొకనికి కో యిచ్చితీరవలెను. ప్రతి టీము కోర్టుకు ఒకవైపునుంచి రన్నరులను లోనికి ప్రవేశపెటును.

3. నిర్ణీతకాలము పూర్తికాకపూర్వమే తమ వంతు

ముగిసినట్లు రన్నరులుకాని చేజర్లుకాని అంపైరుకు తెలియజేయ వచ్చును. కెప్టను యీ సంగతి రెఫరీకి తెలుపును. కోరిన వెంటనే రెఫరీ పోటీని నిలిపి వంతు పూర్తిజేయును. ఇన్నింగు లకు మధ్య 5 నిమిషముల విరామము. వంతులకు మధ్య విరామము 2నిమిషాలు.

4. ఒక రన్నరు అవుటయినపుడు చేజర్లకు ఒక పాయింటు వచ్చును. పరుగిడుకాలములోపల రన్నరు లందఱు అవుటయి నచో ఒక లోనా చేజర్లకు వచ్చును. పైన తెలిపిన ప్రకారం- 2వరూలు ప్రకారం— అదే వరుసక్రమములో రన్నరులు లోనికి వత్తురు. లోనాకు అధికముగా పాయింట్లులేవు. వంతుకాలము పూర్తి యగువరకు పోటీ యీవిధముగా సాగుచుండును. ఒక వంతులో రన్నర్లు వరుసక్రమమును మార్చరాదు.

5. నాకవుటు పద్ధతిలో పోటీ పూర్తియయినప్పుడు ఎక్కువ పాయింట్లను సంపాదించిన జట్టుకు జయము చేకూరును. పాయింట్లు సమానమైనచో మరొక ఇన్నింగుపోటీ జరుగును. చెరియొకవంతు పరుగిడుదురు, తాకుదురు. అప్పటికిని గెలుపు తేలనిచో, పోటీని పూర్తిగా మరలా ఆడించవలయును. మరో కాలంలో మరలా ఆదే యీ పోటీకి పేయర్లు మారవచ్చును. అది వేరే పోటీగా భావింపబడును. అలిసియుందురు గనుక మరో కాలమున ఆడుదురు.

లీగుపద్ధతిలో గెల్చిన జట్టుకు రెండు పాయింట్లు; ఓడిన టీముకు పాయింట్లు రావు. గెలుపు తేలనిచో జట్టు కొక లీగు పాయింటు వచ్చును. లీగుపాయింట్లు సమానమైనప్పుడు, ఆ

గ్రూపులోని టీములు మరొకసారి పోటీలో పాల్గొందురు. అట్టి పోటీల గెల్పులు నాకవుటుసిస్టము ప్రకారము నిర్ణయమగును.

6. ఏకారణమువల్లనైనా పోటీ పూర్తికానిచో దానిని మరొకకాలమున ఆడింతుర్రు. పూర్వపు ప్లేయర్లే పాల్గొందురు. పూర్తియైన పరుగిడు తాకు వంతుల స్కోరు నిలబడి లెక్కకు వచ్చును.

7. స్కోరు 12పాయింట్లు లేక అంతకు మించి యున్నప్పుడు ప్రత్యర్థులను మరల చేజర్లుగా వెనువెంటనే ఆడేటట్లుగా కోరే హక్కు ఆ టీముకు లభించును. తర్వాతి యిన్నింగులో ప్రత్యర్థులు ఎక్కువ పాయంట్లను సంపాదించినచో, తాము రెండవసారి చేజర్లుగా ఆడే హక్కును కోల్పోరు. దీనిని ఫాలో ఆన్ అంటారు.

8. దెబ్బలు తగులుటవలన పోటీలో పాల్గొనుటకు వీలుకాని ప్లేయరుకు బదులు మరొకరిని ప్రవేశపెట్టే స్వేచ్ఛాధికారము రెఫరీకి కలదు.

౩. *పోటీపెద్దలు.*

1. ఇరువురు అంపైర్లు, ఒక రెఫరీ. ఒక టైముకీపరు ఒక స్కోరరు పోటీపెద్దలుగా నియమింపబడుదురు.

2. ఆటచోటుకు వెలుపలి లాబీలో అంపైరు నిలబడును. నడిగీతకు తనవైపు ప్రదేశములో జరుగు పోటీని తాను పరిశీలించును. లాబీలో అటు యిటు సంచరించుచు రన్నర్లు చేజర్లు చేయు కార్యములను తనిఖీచేయును. తన యర్ధభాగపు ఆటపొలములో తాను తీర్పులిచ్చును. రెండవ అంపైరు సరియైన తీర్పు

లొనగుటకు సహాయపడును. ఫవులను ప్రకటించి చట్టానుసార ముగ చేజరు నడచుకొనునట్లు తగు చర్య తీసికొనును. స్పుట ముగా పూదు చిన్న విజిలుతో అంపైరు అవుటును ప్రకటించును. చిన్న విజిలుతో ఫవులను ప్రకటించును. ఫవులు సరిదిద్దినంత వరకు చిన్న విజి లూదుచుండును.

3. రెఫరీ: క్రింది కార్యములను చేయును:—

అంపైర్లు ఇరువైపులవారి కార్యములను సరిగా చేయు టకు సహాయపడును. వారికి భేదాభిప్రాయ మున్నప్పుడు తన తుది తీర్పును ఇచ్చును.

కావలెనని ఆటకు ఆటకు ఆటంకము కలిగించినపుడును, అక్రమ ముగా ప్రవర్తించినపుడును, పోకిరితనముతో రూల్సును పాటించ నప్పుడును రెఫరీ నేరస్థుని తన యిష్టానుసారము శిక్షించును. నేరము ననుసరించి శిక్ష విధింపబడును. నేరస్థుని పోటీలో నుంచి తొలగించవచ్చును.

చట్టాలను అర్థము చేసికొనుటలో బయలుదేరిన ప్రశ్న లకు రెఫరీ తీర్పు లిచ్చును.

ఇన్నింగయినతర్వాత స్కోరును ప్రకటించును. పోటీ ఫలితమునుకూడ తెలియజేయును.

పోటీని సరిగా నడిపించుటకు కావలసిన తనిఖీని రెఫరీ కావించును.

4. టైముకీపరు.

ఒక పొడుగు ఒక పొట్టి విజిలుతో పోటీవంతును ప్రారం భించును. పొడుగు విజిలుతో పోటీ పూర్తియగుటను ప్రకటం

చును. ఇన్నింగు పూర్తికాగానే పోటీకాలాన్ని తెలిపే రికార్డును స్కోరరుకు అందజేయును. హైమకీపరు పనిని రెఫరికి లేక స్కోరరుకు అప్పగించవచ్చును

5. స్కోరరు.

కెప్టనువద్దనుంచి లోనికి రన్నరులు ప్రవేశించు వరుస క్రమమును పుచ్చుకొనును. అదేప్రకారము రన్నరులు ప్రవేశించునట్లు జేయును. అవుటయిన రన్నరులను రికార్డుచేసి వారిని కూర్చుండబెట్టును. పంతు సమాప్తమయినతర్వాత స్కోరు షీటును వ్రాయును. తాకేవారి స్కోరును తయారుచేయును. పోటీ పూర్తికాగానే స్కోరుషీటులో రెండు టీముల పాయింటు లను పోటీ ఫలితమును వ్రాసిపెట్టును. స్కోరుషీటుమీద రెఫరీ అంపైర్లచేత సంతకములు పెట్టించును. ఇన్నింగు అనంతరము, పోటీ పూర్తియయినతరువాత రెఫరీచేత స్కోరును ప్రకటింప జేయును.

6. పోటీని ఏర్పాటుచేసిన సంస్థ పోటీపెద్దలను – అఫిషియల్సును – నియమించును. వారందరు రెఫరీయొక్క ఆదేశానుసారము పనిచేయుదురు.

4. వివరములు.

1. వేజర్లు: చిన్న చతురములలో కూర్చున్నవారు వేజర్లు, వారి ప్రత్యర్థులను తాకుదురు.

2. తాకేవాడు: రన్నర్లను తటిమి చేతితో తాకువానిని తాకేవాడు అని అందురు.

3. *రన్నర్లు:* చేజర్లకు దొరకకుండా పరుగెత్తువారు రన్నరులు.

4. *కో యివ్వుట:* తటిమి తాకేవాడు లోపంలేకుండా కో యివ్వవలయును. కూర్చున్న చేతితో తాకిన వెనువెంటనే కో అని బిగ్గఱగా కేకవేయవలయును. వెనుకనుంచి తాకి "కో" యివ్వవలెను. చేతితో వెనుకనుంచి తాకుట "కో" కేకవేయుట ఏక కాలంలో జరుగును. ముందు లేక వెనుక యీ రెండు కార్యములు — కేకవేయుట తాకుట జరిగినచో ఫవులు జరిగినట్లగును. ఒకే కార్యము అనగా తాకుట లేక 'కో' కేకవేయుట జరిగిన తప్పక తప్పు జరిగినట్లగును.

5. *ఫవులు — తప్పు:* తటిమి తాకేవాడుకాని, కూర్చున్న చేజరుకాని ఏ చట్టమును పాటించకపోయినా ఫవులు చేసినట్లగును. ఫవులును సరిదిద్దినంతవరకు అంపైరు చిన్నవిజిలును ఊదు చుండును.

6. *ఒకవైపునకు తిరుగుట:* ఒక పోస్టునుంచి మరియొక పోస్టునకు ప్రయాణముచేయుట, ఒకవైపును తీసికొనినట్లు భావింపబడును.

7. *ముఖమును త్రిప్పుట:* తరిమి తాకే ప్లేయరు ఒక వైపుకు ప్రయాణము చేయునప్పుడు భుజవుగీతను 90 డిగ్రీలకు— సమకోణమునకు — ఎక్కువగా త్రిప్పితే ముఖమును త్రిప్పిన ట్లగును. ముఖమును త్రిప్పుట ఫవులగును.

8. *వెనుకకు వెళ్లుట:* తటిమి తాకే ప్లేయరు ఒకవైపుకు ప్రయాణము చేయునప్పుడు, మరోవైపుకు మరలితే, వెనుకకు వెళ్లినట్లగును. ఇట్లు చేయుట ఫవులగును.

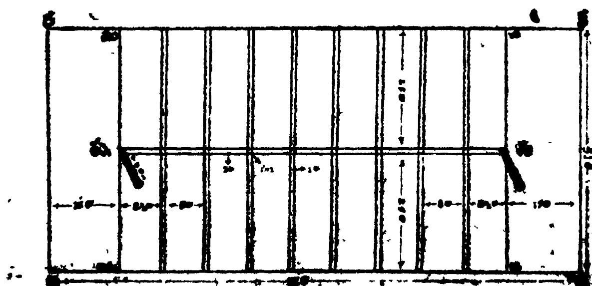
9. *పోస్టుగీతను వదలుట:* తటిమి తాకేప్లేయరు పోస్టును పట్టుకొన్న చేతిని వదలినను, పోస్టును చేతితో తాకినను, చివరిదీర్ఘ చతురమునువదలి వెళ్లినను-పోస్టుగీతను వదలినట్లుభావింపబడును.

10. *వెలుపలి పాదాలు:* రన్నరు యొక్క రెండు పాదములు ఆటచోటు హద్దులను దాటి వెళ్లినపుడు పాదములు వెలుపలికి పోయి నట్లగును. అట్టి రన్నరు అవుటగును. ఏ పాదభాగమైనను, ఆట చోటు హద్దులను తాకియున్నప్పుడు, రన్నరు లోనికున్నట్లగును. శరీరమంతా గాలిలో వెలుపలికున్నప్పుడుకూడా పాదములు లోని కున్నట్లుగానే భావింపబడును.

11. *లోనా:* రన్నరు లందఱు అవుటయినప్పుడు ప్రత్యర్థులకు ఒక లోనా వచ్చినట్లగును. లోనాకు ప్రత్యేకముగ పాయింట్లు లేవు

5. *ఆటచోటి విషయములు.*

1. ఆటచోటు పటమున చూపినట్లు దీర్ఘచతురముగ నుండును. పొడవు-34మీటర్లు, వెడల్పు 16 మీటర్లు



కొలతలు-కోర్టు

2. క గ చివరి రెండు చిన్న దీర్ఘచతురములు. ఒక వైపున దీని పొడవు– 16 మీటర్లు, వెడల్పు–4.8 మీటర్లు.

3. చ జ లలో విలువుకర్రలు– కొయ్యపోస్టులు.

4 ఖ–సెంట్రిలు లేను. నడిగీత– చ నుంచి జ వరకు. పొడవు–24.4 మీటర్లు, వెడల్పు– 30 సెంటిమీటర్లు. నడి సందు లోని చిన్న చతరములు ఎనిమిది. అవి 30 సెంటిమీటర్ల చతు రములు. ఒక చిన్నచతురముయొక్క కేంద్రమునకును మరియొక చతరపు సెంటరునకును 2.7 మీటర్ల దూరముండును.

5. అడ్డముగా ఆటచోటునుండి 8 అడ్డసందు లున్నవి– క్రాసులేనులు. వాని పొడవు–16 మీటర్లు, వెడల్పు-30 సెంటి మీటర్లు. ఇవి నడిసందునకు సమకోణములో నున్నవి. నడిసందు నకు ఇరువైపుల పీట పొడవు 7.85 మీటర్లు.

(పంతులు)



కబాడీ

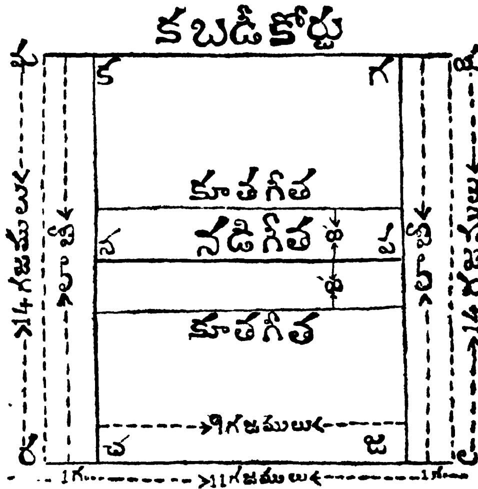
చెడుగుడు భారతదేశీయక్రీడలకు చక్రవర్తి. దీనిని ఇతర రాష్ట్రములలో కబడీ యందురు. ఈ పేరుతోనే ఇపుడు వ్యవహరింపబడుచున్నది. చిన్నచోట ఆడబడెడి చక్కని క్రీడ. హృదయశ్వాసకోశములకు ఒకేసారి పని కలుగును. ఆంధ్రలో కబడీ ఆడనట్టి ప్రదేశము లేదు.

క్రీడాసంఘపు పెద్దలు, ఇటీవల చాల మార్పులు చేసినారు. మార్పులు మంచివని కొందరభిప్రాయపడుచున్నారు. మంచివికావని వాదించేవారుకూడ కలరు. చావుబ్రదుకులవలన ఆటధోరణి మారినది. పోటీ పూర్తియగువరకు ఏ ఆటకు ప్లేయర్లు తగ్గరు. తగ్గితే ఓడినట్లు నిర్ణయింపబడుదురు. నేల విషయమునకూడ వాదోపవాదము లున్నవి. ఇసుకనేల పోయి చదునైన ప్రదేశము వచ్చినది. తళుకుకూత పోయినది. విజయవాడలో జరిగిన జాతీయ పోటీలలో రెండు పొడిగింపులకుకూడ ఏ టీముకు పాయంటు రాలేదు. తళుకుకూత అదృశ్యమైనది. ఆటయొక్క అందమే చెడినదని కొందఱు భావించుచున్నారు.

అందువల్లనే కాబోలు ఆంధ్రలో అనేకచోట్ల చెడుగుడును అందరాటకాండ్రిండి ఇసుకనేలలో ఆడుచున్నారు. పల్లెప్రాంతాలలో చెడుగుడునే ఆడుచున్నారు. బడిపోటీలలోకూడ ఇంకను చాల జిల్లాలలో చెడుగు డాడుచున్నారు. "పదుగు రాడుమాట పాటియై ధర జెల్లు" నుకదా! కబాడీ చట్టాలను సంగ్రహంగా వివరించుచున్నాను.

1. ఆటచోటు.

ఆటచోటు చిన్నది. పటమున పూర్వపు కొలతలుగల కోర్టును చూపినాము. కొలతలు మారినవి గమనింపవలసి యున్నది.



కొలతలు:

1. ఆటచోటు దీర్ఘచతురము 13 × 10 మీటర్లు. (42'–6" × 32–9") నడిగీత కోర్టును రెండు సమానభాగములుగ జేయును. ప్రతిభాగమునకు 10 × 6.5 మీటర్లుండును.

2. నేల సమతలముగా నుండును. మెత్తని నేల. మట్టితోను, ఎరువుతోను రంపపుపొడితోను తయారుచేయుదురు.

3. లాబీల వెడల్పు 1 మీటరు (3'–3")

4. బాకులైను అనే కూతగీత నడిగీతకు 3 మీటర్లు దూరంలో (9'–10'') నుండును.

5. అన్నిగీతలు– నడిగీతకూత– 5 సెంటిమీటర్ల మందములో నుండును. (2'')

స్త్రీలకు బాలురకు ఆటచోటు కొలతలు తగ్గును. తూకము ననుసరించి బాలురు రెండు తరగతులుగా విభజింపబడుదురు. 90పౌనుల లోపువారు 110పౌనులలోపువారు చిన్నకోర్టు 8 × 11 మీటర్లలో నుండును.

కొలతల వివరాలు.

	పురుషులు	స్త్రీలు
కగ—చజ	8 మీటర్లు (26'—3'')	6 మీటర్లు (19'—8'')
కచ—గజ	13 మీ (42'—7$\frac{3}{5}$'')	11 మీ (36'—1'')
కన—గప	6.5 మీ (21'—3$\frac{4}{5}$'')	5.5 మీ 18'—$\frac{1}{2}$'')

చుట్టూ 4మీటర్ల ఖాళీస్థలముండవలయును. అవుటయినవారు కూరుచుండుటకు, ఇరుపైపుల వెనుక ప్రత్యేకస్థలము లుండును. 8 × 2 మీటర్లు పురుషులకు, స్త్రీలకు– బాలురకు 6 × 2 మీటర్లు. చివరగీతలకు 2మీటర్ల దూరములో ఈ కూరుచుండు ప్రదేశములు ఏర్పాటుపడును.

2. వివరములు.

1. చుట్టుగీతలు 5 సెంటిమీటర్లు— 2 అంగుళాల—దళసరిలో గీయబడును.

2. లాబీలు స్ట్రిగిలులో — పెనగులాటలో — కోర్టుకు చేరును. అపుడు ఆటచోటు 'మ యరల' లోనిదగును.

3. 'నప' నడిగీత. దీని వెడల్పుకూడ 2 అంగుళాలు— 5 సెంటిమీటర్లు.

4. నడిగీత కోర్టును రెండు భాగములు చేయును.

5 *కూతగీత:* నడిగీతనుండి 3 మీటర్లలో — (9'-10'') కూతగీత గీయబడును. స్త్రీలకు బాలురకు కూతగీత 2.5 మీటర్లు (8'-2'')

6. కబడి — కబడి యని కూత కూయవలయును. కూత ఒక్క గుక్కలోనే జరుగును.

7. కూతతో ఎదుటికోర్టు ప్రవేశింపవలెను. నడిగీతను దాటుటకుపూర్వమే దాడి పల్పు ప్లేయరు కూతను ప్రారంభింప వలసియున్నది.

8. కూతజరుగు కోర్టులోని ప్లేయర్లు ప్రత్యర్థు లనబడుదురు. (ఆంటీసు).

9. ఒకే గుక్కలో కూత జరుగును. కూతలో గాలిపీల్పు జరిగినచో కూత విలిచినట్లగును. కూతనిలుపుట వినరాకుండుట కూత పోయినట్లుగా భావింపబడును.

10. కూతకూయువాని శరీరభాగ మేదైనా ప్రత్యర్థి యొక్క శరీరభాగమును తాకినచో ప్రత్యర్థి అవుటగును.

ప్రత్యర్థులు అవుటగుటకు కూతకాడు చట్టముల నన్నింటిని పాటించవలయును.

11. కూతకానిని తమకోర్టులో ప్రత్యర్థులు పట్టుకొన్నచో కూత కూయువాడు అవుటగును. కూత నిలుపువరకు తమ కోర్టునందే కూతకానిని నిలుపవలెను. ఏ చట్టమునకు విరుద్ధముగ ప్రత్యర్థులు ప్రవర్తింపరాదు.

12. కూతతో నడిగీతను దాటి తన కోర్టుభాగమును తాకినచో సురక్షితముగా తిరిగివచ్చినట్లగును. కూతకాడు తదితర చట్టములను పాటించవలయును.

13. *తాకుట:* శరీరమునుకాని శరీరమునకు ధరించిన దుస్తులను కాని తాకినచో తాకుట జరిగినట్లగును. కూయువానికిని ప్రత్యర్థులకును ఈ నియమము వర్తించును.

14. *స్ట్రగిలు — పెనగులాట:* ప్రత్యర్థియును కూతకాడును ఒకరి నొకరు తాకుటతో పెనగులాట ప్రారంభమగును.

15. *కూతదాడి:* కూతతో ప్రత్యర్థుల కోర్టు ప్రవేశించుటతో దాడి ప్రారంభమగును. కూతగీతను దాటి, కూతతో తిరిగివచ్చి తన కోర్టును చేరుకొన్నచో దాడి సక్రమముగా జరిగినట్లగును. ఒకసారియైన దాడిలో కూతగీతను దాటవలసియున్నది. ప్రత్యర్థిని లేక ప్రత్యర్థులను తాకి వెంగించినపుడు కూతగీతను దాటవలసిన పని యుండదు. కాని కూతతోనే సొంత కోర్టును చేరుకోవలసియున్నది.

కూతగీతను పూర్తిగా దాటవలయును. కూతగాని శరీర భాగ మేదియును కూతగీతకును నడిగీతకును నడుమ నుండరాదు.

3. ఆటపద్ధతులు.

1. టాసు గెల్చిన జట్టు కోర్టును లేక దాడిని కోరుకొనును. రెండవకాలార్ధమునకు జట్లు కోర్టు మారుదురు. రెండవజట్టు దాడిని ప్రారంభించును. ప్రథమార్ధకాలాంతమునకున్న ప్లేయర్లతోనే రెండవ భాగపు ఆట మొదలిడును.

2. ఆటలో ఏ ప్లేయరైన కోర్టువెలుపలకు వెళ్లినచో చెంగును. అట్లు అవుటయిన ఆటకాండ్రను పోటీపెద్ద వెలుపలికి పంపించును.

పై విధమున అవుటయిన ప్రత్యర్థి పెనగులాటలో పాల్గొనినచో పట్టుబడిన కూతప్లేయరు అవుటుకాడు. పెనగులాటలోని ప్రత్యర్థు లందఱు అవుటగుదురు. దీనిని గమనింపవలెను.

3. ప్లేయరుయొక్క శరీరభాగ మేదైనను కోర్టు వెలుపలి ప్రదేశమును తాకినచో అత డవుటగును. కాని పెనగులాటలో శరీరభాగ మేదైన కోర్టుకు తాకుకొనియున్నను, కోర్టులోనున్న మరియొక ప్లేయరు శరీరమునకు తాకుకొనియున్నను ప్లేయరు చెంగడు. ఆటచోటు హద్దులలోని ప్రదేశమును తాకుకొనియుండవలయును.

4. పెనగులాటలో- స్ట్రగిలులో లాబీలుకూడ కోర్టుకు చేరును. స్ట్రగిలైన తర్వాత సొంతకోర్టుకు లాబీలగుండా ప్రవేశించవచ్చును.

5. దాడిదారుడు కబాడి అనే శబ్దముతో కూతకూయుచుండును. కబాడిశబ్దముతో కూత జరుగనిచో అంపైరు ఆ ప్లేయరును వాపసుపంపును. ప్రత్యర్థులకు తర్వాత దాడిచేయు

అవకాశము వచ్చును. అప్పుడు తఱుముకూత జరుగుటకు వీలుపడదు.

6. ఎదుటికోర్టుకు రెయిడరు కూతతో ప్రవేశింపవలయును. ఆలస్యముగా కూతను ప్రారంభించినచో, అంపైరు అతనిని వెనుకకు పంపును. అపుడు ఎదుటివైపుకు కూతకు వెళ్లును. తన కోర్టును ఏమాత్రము తాకుకొనియున్నను ఎదుటికోర్టు ప్రవేశము పూర్తికాదు.

7. వార్నింగు—మందలింపు అయినతర్వాతకూడ కూత కాడు పై చట్టమును పాటింపనిచో, అంపైరు వానియొక్క కూతవంతు పూర్తియయినట్లు ప్రకటించును. ఒక పాయంటును ప్రత్యర్థులకు బహూకరించును. అపుడు చట్టమును పాటించని ఆ ప్లేయరుమాత్రము అవుటు కాడు. పాయంటు మాత్రమే పోవును.

8. రెండుజట్టులు ఒకరి తర్వాత – మరొకరు కూతకు ప్లేయర్లను ఎదుటికోర్టుకు పంపుచుందురు. రెయిడరు తన కోర్టుకు తిరిగి వెళ్లినవెంటనే ప్రత్యర్థులు తమ దాడిని ప్రారంభింతురు. రెయిడరు తమ కోర్టులో పట్టుబడినవెంటనేకూడా, తమ కూతను ప్రారంభింతురు.

9. పెనగులాటలో తప్పుకొని తన కోర్టునకు చేరుకొను రెయిడరును తఱుముకూతతో తాకుటకు వీలుపడదు.

10. ఒక్కరే కూతకు ఎదుటికోర్టుకు పోదురు. ఎక్కువ మంది కూతకు ఎదిటికోర్టు ప్రవేశించినచో అంపైరు వారిని అందరిని వెనుకకు పంపును. అపుడు తాకిన ప్రత్యర్థులెవరు

అవుటుకారు వెనుకకు అట్లు వాపసువెళ్లి దాడిదారులను తఱుము కూతతో తాకరాదు.



11 ఒకరికన్న ఎక్కువమంది కూతకు వెళ్లినచో అంపైరు వారిని మందలించును. మందలింపయినతర్వాతకూడ ఎక్కువమంది కూతకు ప్రవేశించినచో, అంపైరు మొదటివానిని మినహా తక్కినవారి నందఱిని అవుటయినట్లు ప్రకటించును. (ఈ చట్టపుత్రతను గమనింపవలెను)

12 ఎదిటి కోర్టులో రెయిడరు కూతను కోల్పోయినచో అవుటగును. (దీనినికూడ గమనింపవలెను. అతనిని ప్రత్యర్థులు తాకవలసిన పని యుండదు.)

13. రెయిడరును అక్రమముగా నోటిని మూసి కూతను

నిలుపుటకు ప్రయత్నింపరాదు. దెబ్బలు తగులునట్లు తీవ్రముగా పట్టుకోరాదు. అక్రమవిధానములను అనుసరింపరాదు. కత్తెర పట్టులు ఉపయోగింపకూడదు. అట్లు పట్టుకొన్నచో రెయిడరు సురక్షితముగ సొంతకోర్టుకు చేరినట్లు ప్రకటింపబడును. అక్రమముగా పట్టుకొన్న ప్లేయర్లను అంపైరు ప్రత్యేకముగా శిక్షించును. తగు చర్య తీసికొనును. (చట్టము V-3 చూడవలయును.)

14. రెయిడరుకానీ ఆంటీకాని ప్రత్యర్థులను కావలెనని వెలుపలికి పోవునట్లు త్రోయరాదు. మొదట త్రోసినవాడు అవుటయినట్లుగ ప్రకటింపబడును. రెయిడరును వెలుపలికి త్రోసినట్లయితే అతడు సురక్షితముగ సొంతకోర్టును చేరినట్లు అంపైరు చెప్పును.

15. కూత జరుగునట్టి కోర్టులోని ప్లేయరు, నడిగీతను దాటి, ఎదుటికోర్టును తన శరీరభాగముతో తాకినచో అవుటగును.

16. ఎదుటికోర్టు ప్రవేశమునకు పై విధమున అవుటైన ప్లేయరు, రెయిడరును పట్టుకొనరాదు. పట్టుకొనుటలో ఎదుటి కోర్టును ప్రవేశించరాదు. రెయిడరును పట్టుకొనుటకు సహాయము వేయరాదు. ఈ తప్పులతో రెయిడరు పట్టుబడినపుడు అతడు అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును. అంతేకాదు. ప్ట్రగిలులో పాల్గొన్నవా రందఱు చెంగుదురు. అవుటగుదురు.

17. వంతు తప్పించి కూతకు వెళ్లిన ప్లేయరును అంపైరు వాపసు పంపును. వార్నింగు జరిగినతర్వాతకూడ మరల వంతు తప్పి కూతకు ఎదుటి కోర్టుకు ప్రవేశించినచో, ప్రత్యర్థులకు అంపైరు ఒక పాయింటు బహూకరించును.

18. అందఱినీ అవుటుచేసిన జట్టుకు ఒక లోనా వచ్చును. లోనాకు 4 అదనపు పాయింట్లు. అవుటయిన ఆటకాండ్రకుగా వచ్చిన పాయింట్లకు లోనా పాయింట్లు కలుపబడును. ఆట సాగిపోవును. రెండుజట్లలోని ప్లేయర్లందఱు తమ కోర్టులలో ప్రవేశింతురు. అదే విధము పోటీ జరుగును.

19. రాబోవు ఆపదనుగుఱించి రెయిడరుకు తన ప్లేయరెవరైనా హెచ్చరికచేసినచో అంపైరు ఎదిటిజట్టు కొక పాయింటిచ్చును.

20. నడుమును, కాళ్లచేతులనుమాత్రమే పట్టుకోవలెను. వేరువిధముగా రూలుకు విరుద్ధముగా మొదట పట్టుపట్టిన ప్లేయరును అంపైరు అవుటుచేయును. రెయిడరును అక్రమముగ పట్టుకొనినచో అతడు సురక్షితుడుగా అంపైరు ప్రకటించును.

21. ఒకరిద్దరు ప్లేయర్లుమాత్రమే మిగిలినప్పుడు ఆ టీము కెప్టను తన ప్లేయర్లందరు అవుటయినట్లుగా ప్రకటించవచ్చును. అందఱిని ఆటలో దించుటకుగా కెప్టనీ పని చేయును. అందఱు అవుటయినట్లగును. ఆ పాయింట్లు ఎదుటివైపుకు వెళ్లును. లోనాకుగా మఱియొక నాల్గు పాయింట్లుకూడ ప్రత్యర్థులకు లభించును.

22. అవుటయిన ప్లేయరు, తన అవుటయిన వరుసక్రమము ప్రకారము బ్రతికి తిరిగి ఆటలో ప్రవేశించును. ప్రత్యర్థి అవుటయినప్పుడే బ్రతుకు లభించును. (ఇతర తప్పులకు అంపైరిచ్చు పాయింట్లకు చెంగిన ప్లేయర్లు బ్రతకరు.)

4. పోటీపద్ధతులు.

1. ప్రతిటీమునకు 12 ప్లేయర్లు. కాని, పోటీకి కోర్టు లోనికి ఏడుగురు ప్రవేశింతురు.

2. పోటీకాలము: రెండర్ధభాగములు. పురుషులకు ప్రతి అర్ధకాలమునకు 20 నిమిషములు. స్త్రీలకు బాలకులకు 15 నిమిషములు. మధ్య విరామకాలము 5 నిమిషాలు. విరామా నంతరం జట్టులు కోర్టు మారుదురు.

3. ఆటకాడు అవు టయినప్పుడు ప్రత్యర్థులకు ఒక పాయింటు వచ్చును. లోనా వచ్చిన జట్టుకు మరొక నాల్గు పాయింట్లు లభించును.

4. పోటీకాలము పూర్తి యగుసరికి ఎక్కువ పాయం ట్లను సంపాదించిన జట్టుకు విజయము చేకూరును.

5. పాయింట్లు సమమై గెలుపు తేలనిచో, 5 నిమిషాల రెండు కాలభాగాలకు పోటీ పొడగింపబడును. పొడిగింపు కాలములలో, పోటీచివర నిలిచిన ప్లేయర్లతో ఆట సాగును. ప్లేయర్ల సంఖ్య మారదు.

పొడిగింపు కాలాల అనంతరం 50 నిమిషాల పోటీ యైన తర్వాతకూడ పాయింట్లతో గెలుపు తేలనిచో మొదటి పాయం టును సంపాదించిన జట్టునకు విజయము లభించును. (ఈ కొత్త మార్పు గమనింపవలెను.)

6. ఏకారణమువలననైనను పోటీపూర్తికానిచో, మరొక సారి కొత్తగా ఆడింతురు. పాత స్కోరు పనికిరాదు.

7. ఆటగానికి దెబ్బలు తగిలినపుడు ఆ టీము కెప్టను

టయమవుటును కోరును. అటువంటి ఆట నిలుపుదల మైమవుటు కాలము రెండు నిమిషములకు మించదు. దెబ్బలు తీవ్రమైనం దున ప్లేయరు పోటీలో పాల్గొనజాలకపోయినచో మరొకరు ప్రవేశించుటకు రెఫరీ అంగీకరించును. మొదటి అర్ధకాలము అయినతర్వాత అనగా విరామసమయములో ఇరువురు బదులాట కాండ్రు రెఫరీయొక్క పర్మిషనుతో ప్రవేశింపవచ్చును.

8. ఒకరిద్దరు ప్లేయర్లు తక్కువతో జట్టు ఆటను ప్రారం భింపవచ్చును. అందఱు అవుటయినచో, హాజరుకాని ప్లేయర్లు కూడ చెంగినట్లుగా భావింపబడుదురు. పాయంట్లు ప్రతిపక్షులకు లభించును. మొదట హాజరుకానట్టి ఆటకాండ్రు రెఫరీయొక్క సమ్మతితో పోటీలో ప్రవేశింతురు. హాజరుకాని ప్లేయర్ల స్థాన ములలో ఎప్పుడైనను బదులాటకాండ్రను తీసికొనవచ్చును. వా రట్లు ప్రవేశించినతర్వాత పోటీ పూర్తియగువరకు ప్లేయర్లను మార్చుటకు వీలుకాదు. పోటీని మరలా క్రొత్తపోటీగా ఆడి నపుడు ప్లేయర్లను మార్చవచ్చును. (తర్వాతి పోటీలకుకూడ ప్లేయర్లమార్పుకు ఆక్షేపణలుండవు.)

9. మందులు వగైరాలు పుచ్చుకోరాదు. డోపింగు పనికిరాదు. గోళ్లను బాగా కత్తిరించవలయును. ప్లేయర్లు ముందు వెనుకల నంబర్లను ధరింతురు. నంబర్లు నాల్గంగుళము లలో నుండును. బనియనులను నిక్కరులను ప్లేయర్లు ధరిం తురు. లోపల లంగోటా కట్టుదురు. ఇవి కసీవపు దుస్తులు. శరీరమునకు నూనెనుగాని ఇతర చమురు పదార్థమునుగాని పూయరాదు. లోహవస్తువులను ధరింపకూడదు. అవసర మైనచో కేన్వాసుజోళ్లను ధరింపవచ్చును.

10. కెప్టను లేక నాయకుడుతప్ప తదితర ప్లేయర్లు సలహా లివ్వరాదు. సొంతకోర్టులో ఉన్నప్పుడే సలహా లీయవచ్చును.

౯. పోటీపాలకులు.

1. ఒక రెఫరీ, ఇరువురు అంపైర్లు ఇద్దరు గీతల మను షులు, ఒక స్కోరరు పోటీపాలకులుగ వ్యవహరింతురు.

2. కోర్టులలో ఆయా అంపైర్లు సాధారణముగ తీర్పు లిచ్చుచుందురు. అంపైర్లలో అభిప్రాయభేదము లేకపోయి నప్పటికిని కొన్ని పరిస్థితులలో పోటీన్యాయమునకుగాను. రెఫరీ అంపైరు తీర్పును త్రోసిపుచ్చి తనయొక్క తీర్పును ప్రకటింప వచ్చును. రెఫరీకి యీ ప్రత్యేకాధికారమున్నది.

3. ఆటయెడద – స్పోర్టింగుస్పిరిటు – లేకుండ అక్రమ ముగ ప్రవర్తించినవారిని, యీ క్రింద వివరించిన నేరములను-తప్పులను కావించినవారిని, మందలించుటకు రెఫరీకి అధికారము కలదు. ఎదుటివైపుకు పాయంటును బహూకరింపవచ్చును. పోటీలోనుంచి ఏ ప్లేయరునైనను రెఫరీ తొలగించవచ్చును. ఈ నాల్గు నేరములకు ప్లేయర్లు శిక్షింపబడుదురు:–

1 తీర్పులను గురించి పోటీపెద్దలను ప్రశ్నింపరాదు.

2. పోటీపెద్దలను గురించి నిందావాక్యములు పలుకరాదు.

3. పోటీపాలకుల తీర్మానములకు విరుద్ధముగ ప్రవర్తింప రాదు. తీర్పులను మార్చుటకు ప్రయత్నము చేయరాదు.

4. ఎదుటివైపు ప్లేయర్లతోను ప్లేయర్లను గురించి అస హ్యకరముగ మాటలాడరాదు.

4. ఇవి నేరములు – ఫవుల్సు - అగును:–

1. నోరును మూసి గొంతు పట్టుకొని కూతను నిలుపు టకు ప్రయత్నింపకూడదు.

2. దెబ్బలు తగులునట్లు తీవ్రముగా ప్రత్యర్థితో తలపడ రాదు.

3. కాళ్లతో కత్తిరింపు పట్టును ప్రయోగింపకూడదు.

5. ఐదు సెకండ్లలోపల రెయిడరును కూతకంపవల యును.

6. శిక్షకులుకాని ప్లేయర్లుకాని వెలుపలనుంచి సలహా లీయరాదు. పోటీకాలములో శిక్షకులు క్రీడారంగములోనికి చొర బడకూడదు. అక్రమప్రవేశమునకు అంపైరు ఎదుటివైపునకు పాయంటును బహూకరించును. అటువంటి ఆటగాని పేరును నంబరును ప్రకటించి అతడు అవుటయినట్లుగ అంపైరుతీర్పు నిచ్చును. కూత జరుగుచున్నందున అపుడు అంపైరు విజిలు నూదడు.

7. రెఫరీ చట్టాల అర్థమును గురించి తీర్పు లిచ్చును.

అర్థకాలానంతరమున స్కోరు ప్రకటించును. పోటీ కాలము పూర్తియయినపుడు స్కోరును ఫలితమును ప్రకటించును. పోటీ నిర్వహణమును తనిఖీచేయును. సైముకీపరుగా పని చేయును. విజిలుతో పోటీని ప్రారంభించును; పూర్తిచేయును.

8. స్కోరరు పట్టీలో ప్లేయర్ల పేర్లను నంబర్లను వ్రాసి యుంచును. రెఫరీ యనుమతితో కాలభాగపు చివరను పోటీ

కాలము పూర్తియయినప్పుడును స్కోరు పాయంట్లను ప్రకటించును.

స్కోరుషీటును పూర్తిచేసి రెఫరీ అంపైర్ల సంతకములను సేకరించును.

ప్లేయరు సంపాదించిన పాయంట్లను విలువవకు రన్నింగు స్కోరులో గుర్తుపెట్టును.

లోనాను అడ్డగీతతో (—) గుర్తుపెట్టును.

టయిమవుటును (T) గుర్తుతో పట్టీలో నమోదుచేయును.

పోటీప్రారంభమును, భాగాల ప్రారంభ అంత్యకాలములను (గంటల నిమిషములను) స్కోరుషీటునందు వ్రాయును.

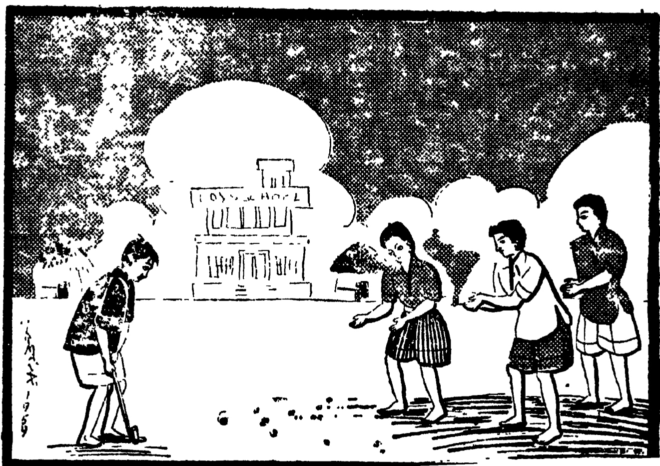
మొదటి పాయంటును సంపాదించిన టీముయొక్క పేరును వ్రాసియుంచును.

అంపైర్లు రెఫరీ ప్రకటించు (ఇచ్చు) పాయంట్లను — O — గుర్తుతో స్కోరుషీటునందు ఉదహరించును.

9. లైనులవారు అవుటయిన ప్లేయర్ల వరుసక్రమమును వ్రాసియుంతురు. అవుటయిన ఆటకాండ్రందఱు వరుసగ నిర్దేశించినచోట కూరుచుండునట్లు చేయుదురు. కోర్టుకు వెనకవైపునందు గీచియుంచిన ప్రదేశమున అవుటయినవారు కూర్చుందురు. ఇంద్రిదికి కోర్టులో ప్రవేశించువారి వివరములను వ్రాసియుంచును. అంపైర్లకు సహాయము చేయుచుండును. కోర్టువెనుక 2 మీటర్ల దూరమున, 2×8 మీటర్ల గీతల బ్లాకులో అవుటయిన ఆటకాండ్రు కూర్చుందురు.

10. విరామకాలమున స్కోరరు పాయంట్లను ప్రకటించును. చివరి ఐదునిమిషములలో ప్రతినిమిషము పాయంట్ల స్కోరును ప్రకటించుచుండును. స్కోరరు గడియారము, రెఫరీ గడియారము ఒకేకాలమును సూచించున ట్లుంచవలయును. రెఫరీది అధికారపు గడియారమగును.

—పంతులు.



స్కోరు షీటు

పోటీ__________ మొదటి పాయింటు:

తేది స్థలము కోర్టు స్కోరరు

జట్టు__________ తో జట్టు__________

నియమవట్లు — బదులాటకాండ్రు

నంబరు	ప్లేయరు పేరు	నంబరు	ప్లేయరు పేరు
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	

రన్నింగు స్కోరు

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30

మొదటిభాగం స్కోరు______

రెండోభాగం స్కోరు______

రన్నింగు స్కోరు

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30

మొదటిభాగం స్కోరు______

రెండోభాగం స్కోరు______

ఫలితం గెలుపు పాయింట్లు

స్కోరరు అంపైరు అంపైరు రెఫరీ

చట్టాల పద్యాలు

కోర్టులోన కూతకోల్పోవు రెయిడరు
తాకబడక చెంగు; తఱుముకూత
తాక పీలుపడదు తాకి వెళ్లనతవి
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఎదిరి కోర్టులోని కేగుట తప్పగు
కూత కెదిరివచ్చి కూయునపుడు
తాకబడక చెంగు తగవరి తీర్పుతో;
ఆటపాట పూలతోట బాట

కూత కిరువు రెదిరికోర్టు కేగుట తప్పు
చెంగ రెవరు తప్పు చేసినపుడు
రెఫరి మార్కు నిచ్చు రెండవ తప్పుకు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఎదిరి గొంతుపట్టి యడుముట నేరమ్ము
కూయువాని నోరు మూయరాదు;
మేను విఱచు పట్లు మెడపట్లు కూడదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కూయువాని బయట త్రోయుట తప్పగు;
త్రోసినట్టివారె తొలగి చెంగు;
తీర్పు నిచ్చు వేగ తీర్పరి క్రోవ్వులో
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటచోటు హద్దు దాటినచో నోటు
కూత కెదిరివచ్చి కూయునపుడు;
మేనుపట్టునందు లోనున్న చెంగడు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పట్టు జరుగునపుడు ప్రక్కన లాబీలు
కోర్టునందు చేరు; కూయువాని
చేత తాకబడిన చెంగుడు రందఱు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

బాకులైను దాటవలసిన పనిలేదు
తఱుముకూత నెదిరి తాకినపుడు:
తాకగల్గినపుడు 'బాకు' సంగతి రాదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కూయుచున్న సొంత ప్లేయరునకు వచ్చు
ఆపద నెఱిగించు టగును తప్పు:
తప్పు కెదిరి కిచ్చు తగవరి పాయంటు:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అదనపాట విజయ మొదవని పోటీకి
చూచిపెట్టు గెల్పు స్కోరుషీటు
మొట్టమొదటిమార్కు జట్టుకే విజయమ్ము;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

—విశారద.

వాలీబాలు
VOLLEY BALL

లోపలి ఆటగా 1895లో అమెరికాలో పుట్టిన వాలీబా లాటకు ప్రపంచప్రఖ్యాతి లభించినది. క్రీడాశిక్షకుడు విలియం. జి. మోర్గాన్ వాలీబాలును మొదట ప్రారంభించారు.

శ్రీ టి. సుబ్బరామయ్యగారు తెనిగించిన చట్టాలను నేను సంగ్రహంగా సంభాషణాశైలిలో వ్రాస్తున్నాను.

1. ఆటచోటు.

1. ఆటచోటు దీర్ఘచతురం. పొడవు 18 మీటర్లు — 59 అడుగుల 4 అంగుళాలు. వెడల్పు 9 మీటర్లు— 29 అడుగుల 6.2 అంగుళాలు.

2. *గీతలు.* చుట్టు గీతలు, ఇతర రేఖలు 2 అంగుళాల దళసరిలో వుంటవి; కొలతలు లోవికి. కాబట్టి బంతి లేక బంతిభాగం గీత లేక గీతభాగంమీద పడితే కోర్టులో పడినట్లే భావింపబడుతుంది. (చట్టాలలో యీ సంగతి స్పష్టంగాలేదు.) నడిగీత కోర్టును రెండు సమభాగాలు చేస్తుంది. దీనికి యిరు వైపుల సమాంతరంగా 3మీటర్లు— 9అడుగుల 10అంగుళాలలో గీచే గీతలను దెబ్బకొట్టే గీత లంటారు. వెనుకాటకాండ్రు, యీ గీతల వెనుక నిలబడి ఎగిరి బంతిని బాదొచ్చు. సర్వీసు గీతలు బంతివి సర్వ్ చేసే ప్రదేశాన్ని సూచిస్తవి. అడగీతమీద 3మీటర్ల— 9 అడుగుల 10 అంగుళాల— దూరానికి కుడిప్రక్కకు 8 అంగుళాల పొడవులో సర్వీసు చోటుంటుంది.

3. వల. వల నూలుదారాలతో చేయబడుతుంది. వల కన్నులు 4 అంగుళాల చతురంలో వుంటవి. వల వెడల్పు- 1 మీటరు — 3 అడుగుల 4 అంగుళాలు; పొడవు 9 మీటర్లు 50 సెంటిమీటర్లు — 31 అడుగుల 2 అంగుళాలు. వలకు క్రిందా పైనా 2 అంగుళాల దళసరిగా వుండే కేన్వాసుబట్టను కుడుతారు వలకన్నులు పట్టలో దూర్చబడివుంటవి. కంపెనీలు సప్లయిచేసే వలలు సరిగ్గావుండవు. వాటిని విప్పి పగ్గాన్ని వలకన్నులలో దూర్చి పట్టను కుట్టితే వల బాగుంటుంది. లాగి కట్టితే వలలోపల వుగ్గురాదు. గోడకు తగిలి వచ్చేటట్టు వల వుంటుంది.

వలకు రెండుప్రక్కలా నిలువుపట్టీలను కుట్టుతారు. ఇవి కోర్టు నిలువుగీతకు సరిగా పైకి వుంటవి. వీటి వెడల్పు 2 అంగుళాలు. (5 సెంటిమీటర్లు)

వలయెత్తు నడిమికి— సెంటరుకు— పురుషులకు 2మీటర్లు 43 సెంటిమీటర్లు — 7 అడుగుల 11.6 అంగుళాలు; స్త్రీలకు 2 మీటర్ల 24 సెంటిమీటర్లు — 7 అడుగుల 4.2 అంగుళాలు. చిన్నపిల్లలాటలకు ఎత్తును తగ్గిస్తారు. వల యిరువైపుల ఒకే యెత్తులో వుంటుంది. తేడా 2 సెంటిమీటర్లకు మించరాదు.

నిలువుకర్రలు— పోస్టులు— వలపట్టీలకు 50సెంటిమీటర్లు— 20 అంగుళాలలో వుంటవి. పోటీపాలకులకు నిలువుకర్రలనుంచి యెలాంటి యిబ్బందులు కలుగకూడదు.

లోపలి కోర్టులకు— ఇన్డోరుకోర్టులకు— చుట్టూ 1మీటరు 3అడుగుల 3.4 అంగుళాలకు, బయటికోర్టులకు 3 మీటర్లకు— 9 అడుగుల 10 అంగుళాలకు, యెలాంటి ఆటంకా లుండరాదు.

4. *బంతి.* బంతి గుండ్రంగా వుంటుంది. వీలయితే 12 జంతుచర్మపు ముక్కలతో చేయబడుతుంది. లోపల రబ్బరు బ్లేడ రుంటుంది. బంతి పూర్తిగా ఒకే రంగులో వుంటుంది. ఇంటిలోపల ఆడే ఆటకు రంగు తక్కువవుతుంది. ఈ కొలతలో బంతిని తయారుచేస్తారు. వ్యాసం, 65 మొదలు 68.5 సెంటి మీటర్లు – (25.48 అంగుళాలు మొదలు 26.85 అంగుళాలు.) తూకం, 250 మొదలు 300 గ్రాములు—9 మొదలు 10 ఔన్సులు. అంతర్జాతీయపు పోటీలకు కొలతలను తగ్గించుకోవచ్చును:— వ్యాసం, 65 మొదలు 67 సెంటిమీటర్లు—(25.48 మొదలు 26.33 అంగుళాలు తూకం, 250—280 గ్రాములు (9-9.3 ఔన్సులు.)

2. *ఆటకాండ్రు.*

1. ఆరుగురు ప్లేయర్లు ఆటలో పాల్గొంటారు. బదులాట కాండ్రితో చేరి పన్రెండుగురువర కుంటారు. ఆడేవారిసంఖ్య ఆర్గురకు తగ్గరాదు.

అందటి ప్లేయర్ల పేర్లను స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు. వాళ్లుతప్ప యితరులు ఆడడానికి వీలుకాదు.

రెఫరీకి ఎదురుగా బదులాటకాండ్రు వుంటారు. పోటీకి తయారయ్యే కార్యాలను కోర్టుకు వెలుపటుండి చేసుకొంటారు. నిర్దేశింపబడ ప్రదేశంలోనే బదులాటకాండ్రుంటారు.

2. మార్పు. కెప్టనుకానీ కోచ్చిగానీ రెఫరీతో లేక అంప యిరుతో చెప్పి ప్లేయర్లను మారుస్తారు. అర్ధనిమిషంలోపల మార్చే పని పూర్తికావాలి. లేకపోతే ఒక టయమవుటు ఆ టీముకు ఖర్చగుతుంది. మార్పుకోసం కోరిన టయమవుటు

కాలంలో మార్పు చేయకపోతే టయమవుటు లెక్కకు వస్తుంది. మార్పు జరిగితే రాదు. ప్రతి సెట్టుకు వుండే రెండు టయమవు టులు ఖర్చయిపోయిన తర్వాత యిలాంటి తప్పు జరిగితే ఆ జట్టుకు పాయంటో సర్వీసో పోతుంది. ప్లేయర్ల మార్పులను పోటీ పాలకులకు కెప్టను లేక కోచ్చి తెలుపుతుండాలి.

ప్లేయర్ల మార్పు జరిగి, ఆ టైమవుటు అర్ధనిమిషకాలం పూర్తయినవెంటనే మరొక టయమవుటును కోరడానికి ఆ టీముకు హక్కులేదు. ఆట కొంత జరిగినతర్వాత, మామూలు నిలుపు దలలు జరిగినపుడు, మార్పు టయమవుటులు కోరవచ్చును.

మార్పువల్ల వెలుపలికి వచ్చేసిన ప్లేయరు అదే సెట్టు లోనికి ఒకసారిమాత్రమే చేరడానికి వీలుంది. తనకు బదు లాడిన ప్లేయర్లు స్థానంలోనే అపుడు ఆడవలసి వుంటుంది.

కోర్టు వెలుపలికి వచ్చేసిన బదులాటకాడు అదే సెటు ఆట



లోనికి చేరడానికి వీలుపడదు. ఇతర కారణాలవల్ల దెబ్బలు తగిలి ఆటకాండ్ర సంఖ్య ఆర్గురకు తగ్గితే యీ చట్టం వర్తించదు. దెబ్బలు తగిలినవాని చోటుకు బదులాటకాడు ప్రవేశిస్తాడు.

రెఫరీ ఒక ప్లేయరును వెలుపలికి పంపితే, అప్పుడు ఆట కాండ్ర సంఖ్య ఆర్గురకు తగ్గితే, ఆ జట్టు ఓడినట్లుగా భావించ బడుతుంది. కాని వచ్చిన పాయింట్లు లెక్కకు వస్తవి.

3. నిలబడేచోట్లు. బంతిని సర్వుచేసే సమయంలో ప్లేయర్లు రెండు వరుసలుగా నిలబడుతారు. వరుసలు చక్కగా వుండ నక్కఱలేదు. వలకు దగ్గఱ వున్నవాళ్ళు ముందాటకాండ్రు. వలకు కుడికి 2,3,4, నంబర్లవాళ్లుంటారు. వెనక వరుసలో 1,6,5 వాళ్లుంటారు. 3కు కుడిగా 2 వుంటాడు; 2కు ఎడమకు 4కు కుడికి 3వుంటాడు. 3కు ఎడమకు 4 నిలబడుతాడు. రెండో వరుసలో, 6కు ఎడమకు 5 వుంటాడు; 1కి యెడమకు 5కు కుడికి 6 నిలుస్తాడు.

————————వలగీత

4	3	2
5	6	1

బంతిని సర్వుచేసిన తర్వాత ప్లేయర్లు కోర్టులో ఎక్కడైనా ఆడొచ్చు. స్కోరుషీటులో వ్రాసిన వరుసక్రమాన్ని పాటిస్తారు. ప్రతిసెట్టు వరుసక్రమాన్ని మార్చుకోవచ్చు. కానీ ఆ మార్పును స్కోరుషీటులో నమూదుపఱచాలి.

4. ప్లేయర్లు పంట్లాములను జర్సీలను ధరిస్తారు. తోలు లేక రబ్బరుజోళ్లను తొడుక్కొంటారు. జోళ్లకు మడిమ లుండవు. తల కేమి ధరించరాదు. దెబ్బలు కలిగించే అపాయ

కరమైన లోహపు వస్తువులను ప్లేయ ర్లుపయోగించకూడదు. ఛాతీన వీపున 15 సెంటిమీటర్ల పొడుగుండే నంబర్లను ధరిస్తారు. నంబరుయొక్క మందము 2 సెంటిమీటర్లు 8 × 1.5 సెంటి మీటర్ల పట్టీని (3.14 × 59'') పట్టీని వేరే రంగుది కెప్టను ఛాతీ మీద ధరిస్తాడు. ప్లేయర్లందరు జట్టు జర్సీలను ధరించి కోర్టు ప్రవేశిస్తారు. చలిగావుంటే శిక్షణకాలంలో వేసుకొనే దుస్తులను ప్లేయర్లు వేసుకొంటారు.

5. ప్లేయర్లంతా ఆటచట్టాలను తెలిసికొని వుంటారు. చట్టానుసారం సంచరిస్తారు. కెప్టనుమాత్రమే రెఫరితో సంభాషిస్తాడు. టీము ప్లేయర్లకు ప్రతినిధిగా కెప్టను వ్యవహరిస్తాడు. అంపైరుతోకూడా మాట్లాడుతాడు. ఇతరులు క్రీడోద్యోగులతో మాటలాడరు. కెప్టను తన కర్తవ్యకార్యాలను గురించి పోటీ పాలకులతో సంభాషిస్తాడు.

6. ఆటకాండ్రు, బదులాటకాండ్రు, శిక్షకులు చేసే తప్పులకు వెంటనే శిక్షలుంటవి. పోటీపాలకులు చేసే తీర్పులను గురించి పదేపదే ప్రశ్నించటము, క్రీడోద్యోగులతో అసహ్యకరంగా మాటాడటము, తీర్పులను మార్పుచేసే కోరికతో కూడని పనులు చేయటము ఎదుటి జట్టును గురించి అసహ్యంగా మాటలాడటము, చెడ్డపనులు చేయటము తప్పులుగా లెక్కకొస్తవి. ఆట జరిగేటప్పుడు బయటినుంచి కోచింగు సలహాలు రాకూడదు. సెట్టుల మధ్య మినహా టయమవుటు కాలాలలో రెఫరీయొక్క అంగీకారం పొందనిదే కోర్టు బయటికి పోగూడదు.

7. చిన్న తప్పులకు మందలింపు సరిపోతుంది. ఎదుటి ప్లేయర్లతోను ప్రేక్షకులతోను పోటీపెద్దలతోను తర్కించటం,

కావాలని ఆలస్యం చేయటం, కేకలు వేయటం — వీటికి మంద లింపు చాలును. అవే మరలా చేస్తే, తప్పు స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు; పాయంటో సర్వీసో తన టీముకు పోతుంది.

8. నేరం తీవ్రమైతే మందలింపు– వార్నింగు– స్కోరు షీటులో వ్రాస్తారు. వెంటనే సర్వీసో పాయంటో పోతుంది. ఆ నేరాన్నే ఆ ప్లేయరే మరలా చేస్తే ఆ ప్లేయరు లేక ప్లేయర్లను రెఫరీ ఆ సెట్టునుంచి లేక ఆటనుంచి తొలిగిస్తాడు. ప్రేక్షకుల తోను, ప్రత్యర్థులతోను, పోటీపెద్దలతోను బాహాటంగా అసహ్యంగా మాట్లాడితే, మందలింపుతో అవసరం లేకుండా ఆ ప్లేయరును రెఫరీ బయటికి పంపేస్తాడు.

9. టీముల కెప్టనులు, మేనేజర్లు, శిక్షకులు, క్రమశిక్షణకు బద్ధులై ప్రవర్తిస్తారు. ప్లేయర్లను మార్చేదానికి, విశ్రాంతికి టయమవుటును కోరడానికి శిక్షకునికి అధికారముంది. విశ్రాంతి టయమవుటుకాలంలో కోర్టు బయటనుంచి శిక్షకుడు ప్లేయర్లతో మాట్లాడుతాడు.

3. *పోటీపాలకులు.*

1. ఒక రెఫరి, ఒక అంపైరు ఒక స్కోరరు యిద్దరు గీతలపెద్దలు పోటీని నిర్వహిస్తారు.

2 రెఫరీ పోటీని నడిపిస్తాడు. తన తీర్పును ఎవరును మార్చడానికి వీలుకాదు. పోటీ మొదటినుంచి పూర్తయినదాకా క్రీడోద్యోగులు ఆటకాండ్రు రెఫరీకి విధేయులుగ ప్రవర్తిస్తారు. ఏ కారణాలచేతనైన ఆట నిలిచిపోయినపుడుకూడా రెఫరీ అధి కారం చెల్లామణి అగుతుంది. చట్టాలలో తెలుపని విషయాలను

గురించికూడా రెఫరీ తీర్పులిస్తాడు. ఇతర క్రీడోద్యోగులు పొరపాట్లను చేసినట్లు తనకు తోస్తే వాళ్ల నిర్ణయాలను రెఫరీ రద్దుచేస్తాడు. ఒకవైపున వలపైకి తన చూపు 50 సెంటిమీటర్లుండే విధంగా రెఫరీ నిలబడుతాడు. ఆటకాండ్రు, ప్రేక్షకులు, శిక్షకులు చేసిన నేరాలకు రెఫరీ శిక్షిస్తాడు.

విజిలు వేయడంతో ప్రతికార్యం పూర్తయినట్లు భావింపబడుతుంది. జరిగిన తప్పునుగురించి ఎవరికి పాయింటు వచ్చినది రెఫరీ చేతితో తెలుపుతాడు.

3. అంపైరు రెఫరీకి ఎదురుగా వుంటాడు. నడిగీతను క్రింద దాటినదాన్ని గురించి, మార్కానే గీతను దాటినవాటిని గురించి అంపైరు తీర్పులిస్తాడు. వలకు యిరువైపుల వుండే పట్టీలను బంతి దాటిపోవటాన్నికూడా తెలుపుతాడు. ఉయమువుటుల లెక్కను వ్రాసిపెడుతాడు. బదులాటకాండ్రను శిక్షకులను అదుపులో పెడతాడు. శిక్షకులను కెప్టెనులు కోరినప్పుడు బదులాటకాండ్రు ప్రవేశానికి అంగీకరిస్తాడు. పైనగాక క్రింద వలను తాకడాన్ని గమనిస్తుంటాడు. ప్రతి సర్వీసుకు ఎదుటి కోర్టు ప్లేయర్లు సరిగా నిలబడేటట్లు చూస్తాడు. జరిగిన అక్రమ ప్రవర్తనను గురించి రెఫరీకి రిపోర్టుచేస్తాడు. రెఫరీకి సర్వవిధాల సహాయపడుతాడు.

4 స్కోరరు రెఫరీకి యెదుటివైపున అంపైరుకు వెనుక వుంటాడు. పోటీకి ముందుగా, శిక్షకుల, ఆటకాండ్ర, బదులాటకాండ్రయొక్క పేర్లను స్కోరుషీటులో వ్రాస్తాడు. బదులాటకాండ్ర ప్రవేశాన్ని అంగీకరిస్తాడు. పోటీలో జరిగిన ఆటకాండ్ర మార్పులు, ఆట నిలుపుదలలు, మందలింపులు,

యితర ముఖ్యవిషయాలు అన్నింటిని స్కోరుషీటులో వ్రాసిపెడు తాడు. ఏ టీము ఎన్ని టయముఫుటులు వాడినది ప్రకటిస్తాడు. టాసు జరిగిన తర్వాత ప్రతిసెట్టులో ఆటకాండ్రు నిలుచున్న వరుసను వ్రాసివుంచుతాడు. మొదటి సర్వీసు సమయంలో నిలబడ్డ వరుసనుకూడా స్కోరుషీటులో నమూదుపరుస్తాడు. పోటీపాలకులు కోరితే వారికీ వివరాలు తెలియజేస్తాడు. ప్లేయర్లు స్థలాలను మారి కదిలే వరుసక్రమాన్ని— రొటేషను ఆర్డరును— సరిగా జరిగేటట్లు చూస్తాడు. సెట్టుతర్వాత, చివరిసెట్టులో 8వ పాయంటు పిమ్మట టీములు కోర్టులు మారే విషయాన్ని తెలియ పరుస్తాడు. ఆట ఆగినప్పుడు టయముఫుటు కోర్కెలను తెలుపు తాడు.

5. *గీతలపెద్దలు* సర్వీసు జరిగే మూలను వదలి కోర్టుకు యిరువైపుల అయిమూలగా— డయాగ్నలుగా— గీతలపెద్ద లుం టారు. 1—3 మీటర్లలో వుంటారు. రెఫరీ వుత్తరువుల ప్రకా రం ప్రవర్తిస్తారు. బంతి లోనపడినది వెలుపల పడినది తెలుపు తాడు. చేతిరుమాలు పైకెత్తిన వెలుపలపడినట్లుగను, క్రిందికి దింపిన లోనపడినట్లుగను భావింపబడుతుంది. ఆటకాండ్రకు తగిలినతర్వాత, తాకిన పిమ్మట బంతి బయటికి పోయివదీ, బంతి ఆటలో వున్నది లేనిదీ మున్నగు వివరాలను రెఫరీకి ప్రకటిస్తాడు. పట్టీలకు వెలుపల వెళ్లే బంతులను గురించీ, సర్వ్ చేసే ప్లేయర్ల తప్పులను గురించీ, గీతలపెద్దలు రెఫరీకి తెలుపు తారు.

4. పోటీపద్ధతులు.

1. ఆటపోటికి 3 సెటులు. సెట్టును పూర్వం గేము

అనేవారు. అంతర్జాతీయపు పోటీలలో రెండుసెట్టుల గెలుపుతో విజయం చేకూరుతుంది. పోటీకి ముందే సెట్ల నిర్ణయాన్ని చేసుకొంటారు. టాసుగెల్చిన టీము సర్వీసును లేక కోర్టును కోరుకొంటుంది. మూడవ సెట్టులో (చివరిసెట్టులో) మరలా టాసు జరుగుతుంది. 8పాయంట్లు రాగానే టీములు 3సెట్టులో కోర్టులు మారుతవి. పూర్వపు సర్వీసువారే ఆటను సాగిస్తారు. సకాలంలో కోర్టు మార్పు జరుగకపోతే, రెఫరీకాని కెప్టెనుకానీ గుర్తెరుగగానే మార్పు జరుగుతుంది. సర్వీసు సాగుతూ ఆట జరుగుతుంది.

2. *టయమవుటులు.*

ప్రతి సెట్టుకు 2 టయమవుటు లుంటవి. విశ్రాంతికొఱకు వీటిని తీసుకొంటారు. ఆట ఆగినపుడు కెప్టెను లేక కోచ్చి టయమవుటును కోరుతాడు. విశ్రాంతికైనది బదులాటకాండ్రప్రవేశానికైనది తెలుపుతారు. తెలుపకపోతే టయమవుటు సెట్టు లెక్కకు వస్తుంది. ఒక అర్ధనిమిషంలోపల టయమవుటుకాలం పూర్తగుతుంది. పొరపాటుగా సెట్టులో మూడోసారి టయమవుటు కోరితే రెఫరీ మందలిస్తాడు. ఆతర్వాతకూడ మరలా కోరితే నేర మగుతుంది. పాయంటో సర్వీసో ఎదుటివైపుకు బహూకరింపబడుతుంది. టయమవుటుకాలంలో ప్లేయర్లు కోర్టు వెలుపలికి వెళ్లి యితరులతో మాట్లాడరాదు. కాని కోచ్చితో సంభాషణ జరుపవచ్చును కోచ్చి కోర్టులోనికి రాకూడదు.

బదులాటకాడు ప్రవేశించగానే ఆట మొదలిడుతుంది. బదులాటకాండ్ర టయమవుటులో ప్లేయర్లెవరితోను మాట్లాడరాదు. తేడాను తెలుసుకోవాలి.

దెబ్బలు తగిలినందుకు ఇచ్చే టయమవుటు 3నిమిషాల వరకు వుంటుంది. ఇది ఏ జట్టు లెక్కకు చేరదు. దెబ్బలు తగిలినవానికి బదులు మరొకర్ని పంపించడానికి వీలు లేనప్పుడే 3నిమిషాల టయమవుటును ఇస్తారు. దెబ్బలను గుర్తించిన వెంటనే రెఫరీ ఆటను ఆపుతాడు. ఆ పాయంటును మరలా ఆడవలసివున్నది.

సెట్టుకుతర్వాత 3నిమిషాల విశ్రాంతి. నాలు గైదు సెట్టులమధ్య 5నిమిషాల విరామం. విశ్రాంతికాలంలోనే కోర్టుల మార్పు జరుగుతుంది. ప్లేయర్ల వరుసక్రమం స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు.

3. *నిలుపుదల.*

గాలి వాన వగైరా కారణాలవల్ల పోటీ నిలిచిపోతే, 4గంటలలోగా అదే కోర్టులో, ఆరంభిస్తే పాతసెట్లు నిలిచిపోయిన స్కోరు లెక్కకు వస్తవి. వేరేచోట ఆడితే సెట్టు పాయంట్ల స్కోరు పోతుంది, లెక్కకురాదు. కాని గెలిచిన సెట్లు నిలబడు తవి. 4గంటలలోపల పోటీ తిరిగి ప్రారంభం కాకపోతే మరలా కొత్త పోటీగా ఆడవలసివుంటుంది. అంతర్జాతీయపు పోటీలకు వర్తించే యీ నియమాలను అన్ని పోటీలకు పాటిస్తారు.

౪. *సర్వీసు.*

కుడివెనకాటకాడు బంతిని సర్వుచేస్తాడు. అరచేతితో కాని, పిడికిలితోగాని. చేతిభాగంతోగాని బంతిని తట్టుతారు. సర్వుచేసిన బంతి వలకుపైగా యెదుటి కోర్టుకు పోవాలి. సర్వు

చేసేచోట్లో ప్లేయరు నిలబడుతాడు. చేతిలో బంతిని పెట్టుకొనిసర్వ్ చేయరాదు. బంతిని ఎగరేసి, చేతిని వదిలేటట్టుచేసి సర్వీసుచేయాలి. సర్వీసు జరిగిన తర్వాత కోర్టులోనికి చొచ్చుకొని రావచ్చును. పడి పోవచ్చును. బంతి వలను దాటినంతదాకా వెనుక నిలువవలసిన పనిలేదు. చేతినుంచి విసరిన బంతి సర్వీసు జరగకుండా క్రింద పడితే మరలా సర్వుచేయాలి. అనవసరంగా ఆలస్యాలు చేస్తుంటే రెఫరీ కోపపడుతాడు. వలపట్టీలకు మధ్యగా వలకు పైగా యెదుటి కోర్టులోనికి వెళ్లితే, సర్వీసు సక్రమంగా జరిగినట్లగు తుంది. రెఫరీ విజిలుతో సర్వీసు ప్రారంభమగుతుంది. విజిలుకు పూర్వంచేసిన సర్వీసు రద్దగుతుంది. తనజట్టు తప్పుచేసినంత వరకే అదేప్లేయరు సర్వీసు చేస్తుంటాడు. (స్క్రీనింగు తప్పు)

తప్పు జరిగినపుడు రెఫరీ విజిలువేసి సర్వీసును ఆపు చేస్తాడు. ఈక్రింది తప్పులకు సర్వీసు రద్దగుతుంది:—బంతి వలకు తగలటం, బంతి వలనుదాటి పోకపోవటం, వలక్రిందుగా బంతి వెళ్లటం, వల పట్టీలకు పక్కగీతలకు వెలుపలగా బంతి ప్రయా ణం చేయటం, సర్వుచేసే కోర్టులోని వస్తువుకు ప్లేయరుకు బంతి తగలటం, కోర్టుగీతలకు వెలుపలగా బంతి పడటం.

సర్వీసు తప్పుకు ఎదుటికోర్టుకు సర్వీసు పోతుంది. టాసు ప్రకారం మొదటి సర్వీసు నిర్ణయమగుతుంది. తర్వాతిసెట్టుకు రెండోవైపుకు సర్వీసు వస్తుంది. సర్వీసులో జరిగే ఆలస్యాలను రెఫరీ సహించడు. మందలిస్తాడు. మరలా ఆలస్యంచేస్తే సర్వీసును రద్దుచేసి యెదుటికోర్టు కిస్తాడు సర్వుచేసే టీము తప్పులుచేస్తే ఆట నిలుస్తుంది. సర్వీసు యెదుటివారికి వస్తుంది. రెఫరీ సర్వీసు మార్పును ప్రకటిస్తాడు.

ప్లేయర్లు నిలబడే స్థానాలు స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు. సర్వీసుకు బంతిరాగానే ఆ కోర్టు ప్లేయర్లు గడియారం ముల్లు తిరిగే క్రమప్రకారం, ఎడమనుంచి కుడికి కదులుతారు. అపసవ్య ప్రదక్షిణం జరుగుతుంది. తర్వాత సెట్టులో నిలబడేచోట్లను మార్చుకోడానికి వీలుంది. ఈ మార్పులను స్కోరరుకు తెలుపవలసి వున్నది. తెలుపకపోతే తప్పగుతుంది.

6. తట్టడం.

ఆటలో నడుంపై శరీరంతో బంతిని తట్టవచ్చును. శరీర భాగాలన్నీ బంతిని ఒకేసారి తాకడం తప్పుకాదు. కాని బంతి నిలిచిపోరాదు. శరీరానికి తగిలి యెగరాలి. బంతి శరీరానికి తగలటము, శరీరంతో బంతిని తాకడము బంతిని ఆడినట్లగుతుంది. ఒక్కక్షణమైనా సరే బంతి చేతులలో నిలిస్తే, బంతిని పట్టుకొనినట్లగుతుంది. బంతి తట్టడం బాగా కనిపించాలి. ఎత్తటం, త్రోయటం, బంతితోకూడా చేతిని పోనీయటం, లేపటం తప్పులవుతవి; పట్టుకొన్నట్లవుతుంది. తట్టినట్టిపని స్పష్టంగా కనిపించాలి. క్రిందినుంచి తట్టడం తప్పుకాదు. ఒకే ప్లేయరు వరుసగా రెండుసార్లు బంతిని ఆడటము, శరీరంతో తాకడం తప్పు. మరొకరాడిన తర్వాత రెండోసారి ఆడటం తప్పుకాదు. ఇంగ్లీషులో వాలీ అంటే తట్టడమే.

7. ఇద్దరాట.

1. ఇద్దరు ప్లేయర్లు ఒకేసారి బంతిని వలపైగా కొట్టితే, బంతిని తీసుకొన్న జట్టుయొక్క ప్లేయరు ఆఖరున కొట్టినట్లు

భావింపబడుతుంది. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి బంతిని తాకితే, బంతిపడిన కోర్టువాళ్లకు మూడుసార్లు ఆదే అవకాశంవుంది.

ఇరువురు బంతిని ఒక్కేసారి తాకిన తర్వాత, బంతి క్రింద పడిన కోర్టువాళ్లు తప్పుచేసినట్లగుతుంది. బంతి అపుడు బయటికి పోతే యెదుటి జట్టుకు తప్పువస్తుంది.

బంతిని ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి పట్టుకొంటే నేర ద్వయం జరిగినట్లు. ఆ పాయింటు ఆటను మరలా ఆడుతారు.

2. ఒకవైపు ప్లేయర్లు ఇరువురు ఆడేటపుడు బంతి ఒకరికే తగిలితే ఒక తాకె లెక్కకు వస్తుంది. గాని ఇద్దరు తాకితే రెండు తాకు లవుతవి.

బంతిని పట్టుకోడానికి తనవైపు ప్లేయరును ఆధారంగా చేసుకొవి అనుకోకుండా బంతిని తనవానికి అందివ్వవచ్చును, ఆడవచ్చును. తప్పు జరగనీయకుండా చేసేందుకు పడిపోయే తన ప్లేయరును పట్టుకొనడం చట్టసమ్మత మగుతుంది

3. *నేరద్వయం.* ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి తప్పు చేస్తే ఆట ఆగుతుంది. ఆ పాయింటు ఆట మరలా ఆడుతారు.

4. *బ్లాకింగు-ఆపటం:* ఎదుటివాళ్లు కొట్టిన బంతి వలను దాటగానే నడుంపై శరీరభాగంతో బంతిని ఆపుచేయటాన్ని బ్లాకింగు అంటారు. ముందువరసలోని ప్లేయర్లే పైన బంతిని ఆపే పనిలో పాల్గొంటారు. బ్లాకింగుపనిలో బంతి ఒకరిని లేక యెక్కువమందిని తాకినప్పుడు ఒక్క తాకే లెక్కకు వస్తుంది. కావి బ్లాకింగులో పాల్గొన్నవా శ్లెవరు ఆ బంతిని ఆడడానికి వీలు కాదు. ఇతరులు బంతిని ఆడవచ్చును.

ప్లేయర్లందరూ గుంపుగాకూడుకొని పైకెగరటం, అందులో ఒకరికైనా బంతి తగలటం సక్రమమైన బ్లాకింగు అగుతుంది. వాళ్లకు కనీసం 1 మీటరు దూరంలోవుండే ఆ వైపు ప్లేయరు, బ్లాకింగులోనుంచి వచ్చే బంతిని ఆడే అవకాశం వుంది. వెనుక వరుసలోని ప్లేయర్లు బ్లాకింగులో పాల్గొనరాదు.

బ్లాకింగులో బంతి చేతికి తగిలినప్పుడు, బ్లాకుచేసే మరొకరి చేయి వలకుపైగా పోతే తప్పు జరిగినట్లగుతుంది. వలను తాకకపోయిన, ప్రత్యర్థిని తాకకపోయిన వలను దాటడమే తప్పగుతుంది. కాని బ్లాకింగు ప్లేయర్లకు 1మీటరు కనీసదూరంలో వుండే యితర ప్లేయరుచేతిని వలపైకి పోనీయటం మాత్రం తప్పుకాదు. ఈ తేడాను తెలుసుకోవాలి.

5 వల పైభాగాన్ని తాకి ఎదుటివాళ్లచే బ్లాకుచేయబడిన బంతి, కొట్టినవాళ్ల కోర్టులోవికివస్తే వాళ్లు మరలా బంతిని 3సార్లు ఆడుతారు.

8. ఆట తప్పులు.

1. సర్వీసుతప్ప తక్కిన ఆటలో బంతి వలకు తగలటం తప్పుకాదు.

2. వల పట్టీలకు పైగా బంతిభాగం పోతే తప్పుకాదు. (సర్వీసులో పోతే తప్పు.)

3. పట్టీల మధ్య వలలో చిక్కుకొన్న బంతిని తీసుకో వచ్చును. కాని వలను తాకితే తప్పగుతుంది. మూడుసార్లాడిన తర్వాత బంతి వలకు తగిలినా క్రిందపడిపోయినా నాల్గోసారి బంతిని ఆడినా రెఫరీ విజిలువేసి ఆటను నిలుపుతాడు.

4. బంతిని గట్టిగా వలకు కొట్టినపుడు వల యెదుటి కోర్టు ప్లేయరుకు తాకటం తప్పుకాదు.

5. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి వలను తాకితే నేర ద్వయం జరుగుతుంది. అట ఆగుతుంది. ఆ పాయింటే మరలా ఆడుతారు.

6. వలకు పైన చేతిని చాపి ఎదుటికోర్టులోని బంతిని తాకటం తప్పు.

7 కానీ, బ్లాకింగులో బంతిని తాకకుండా ఎదుటికోర్టు లోనికి చేయి పోవటము, కొట్టుకు పిదప పోవటం తప్పుకాదు.

8. వలక్రింద ఎదుటికోర్టును తాకడం తప్పు. ఆటంకం కలిగించేందుకు, గురి చెదరగొట్టేదానికి వలక్రిందుగా ఎదుటి కోర్టులోనికి శరీరభాగాన్ని పైగా ప్రవేశపెట్టడముకూడా తప్పగు తుంది.

9. కోర్టునుగానీ, ప్రత్యర్థినిగానీ తాకకుండా వలక్రింద ఎదుటికోర్టులోనికి శరీరభాగాన్ని చొప్పించటం తప్పు కాజాలదు.

10 రెఫరీ విజిలయిన పిమ్మట, ఎదుటి కోర్టులో ప్రవే శించటంకూడా తప్పుకాదు.

11. వెనుకాటకాండ్రు ముందు ప్రదేశానికివచ్చి, వల పైభాగానికి క్రిందగా వుండే బంతులను మాత్రమే ఎదురికోర్టుకు పంపడానికి అవకాశముంది. తమ ప్రదేశంనుంచి ఇష్టానుసారం బంతులను ఎదుటిపైపుకు పంపవచ్చును. ఎగిరి కొట్టవచ్చును. ముందుగా మార్కొనే గీతను దాటరాదు. కొట్టిన తర్వాత గీత మీద పడటం, దాటడం తప్పుకాదు.

12. వెనుకాటకాండుర్రి బ్లాకింగులో పాల్గొనరాదు.

13. మార్కా.నేగీత పొడిగింపబడినట్లుగా భావింపబడు తుంది. కాన. వెనుకాటకాండుర్రి కోర్టువెలుపలికి వెళ్లినా, తమ ప్రదేశంలో వున్నట్లగుతుంది.

14. వల పట్టీలకు వెలుపలి వలను బంతి తాకిన్తే తప్పు.

15. గీతలకు వెలుపలి ప్రదేశాన్ని వస్తువులను బంతి తాకితే అవుటయినట్లు గీతలమీదపడిన బంతి అవుటుకాదు.

16. రెఫరీ విజిలుతో ఆట అగుతుంది.

9. పాయంట్లు.

ఈ క్రింది పరిస్థితులలో పాయంటు వస్తుంది లేక సర్వీసు పోతుంది:—

1. బంతి నేలకు తగిలితే.

2. వరుసగా మూడుసార్లుకుపైగా ఒకే టీము బంతిని ఆడినపుడు.

3. బంతి నడుము లేక బెలుక్రింది శరీరాన్ని తాకిత్తే.

4. బంతిని పట్టుకోవటము, త్రోయటం,

5. వరుసగా రెండుసార్లు ఒకరే బంతిని ఆడటం.

6. సర్వీసు కాలంలో ప్లేయర్లు క్రమం ప్రకారం కోర్టులో)లబడకపోవటం.

7. వలను తాకటం.

8. నడిగీతను దాటడం, తాకడం.

9. వలకుపైన ఎదుటికోర్టులోని బంతిని తాకటం.

10. వెనుకాటకాదు ముందు ప్రదేశానికి వచ్చి అక్రమంగా ఆడటం.

11. వలపట్టీలకు వెలుపలగా బంతి పోవటం.

12. బంతి బయటికి పోవటం, వలక్రింద పోవటం; బంతి కోర్టుకు వెలుపలి వస్తువునుకాని స్థలాన్నికాని తాకటం, తన ప్లేయరుయొక్క సపోర్టుతో బంతిని ఆడటం, బంతిని ఆడిన తర్వాత పోస్టును తాకడం తప్పుకాదు.

13. ప్లేయరుకు రెఫరీచే మందలింపు రావటం.

14. మందలింపు అనంతరం, వెలుపలినుంచి సలహాలు రావటం.

15. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు చేసే తప్పులలో మొదటితప్పు లెక్కకు వస్తుంది. ఇటువుు ఒకేసారి చేస్తే, మరలా ఆట జరుగుతుంది.

16. బంతి ఆటలో వున్నప్పుడు వలక్రింద చేయిచాపి ప్రత్యర్థిని, ఆవైపున్న బంతిని తాకటం. ఎవరిని తాకకుండా వలక్రింద చేయిచాపటం తప్పుకాదు.

17. పటుదలతో ఆలస్యం చేయటం.

18. అక్రమంగా బదులాటగాణ్ణి ప్రవేశపెట్టడం.

19. ఒకసెట్టులో మూడో టయమవుటు కోరటం.

20. ఒక నిమిషానికిపైగా ఆటను ఆపుచేయటం.

21. ప్లేయరు మార్పులో ఒకనిమిషానికిపైగా ఆలస్యం జరిగితే, ఆ టీముకు ఒక టయమవుటు ఖర్చగుతుంది. అంతకు

పూర్వమే రెండు టయమవుట్లు జరిగితే సర్వీసో పాయంటో పోతుంది.

22. రెఫరీ పర్మిషను లేకుండా కోర్టువెలుపలికి పోవటం

23. ప్రత్యర్థులను భయపెట్టడానికి చిందులు తొక్కడం శబ్దం చేయడం.

24. అక్రమంగా బ్లాకింగు చేయడం.

25. సరియైన చోటునుంచి సర్వీసును చేయకపోవటం.

26. సర్వీసులో వెనుకగీతను తాకటం.

27. తన ప్లేయరు సహాయంతో సర్వీసులోని బంతి ఎదు కోరుకు పోవటం.

28. సర్వీసులో చుట్టు తిరగటం; సక్రమంగా జరుగ పోవటం.

29. సరిగ్గా సర్వీసు జరగకుండటం.

30. స్క్రీనింగు తప్పు. సర్వీసు సమయంలో ఆ జట్టు లోని ప్లేయర్లు శరీరాలను చేతులను సర్వరు కనిపించకుండా చాట పడరాదు.

10. పాయంట్ల ఫలితాలు.

1. 2 పాయంట్లు తేడాతో 15 పాయంట్లు గెల్చుకొన్న టీముకు సెట్టుగెల్పు వస్తుంది. 14–14 స్కోరుంటే 2పాయంట్ల తేడా వచ్చినంతవరకు ఆట జరుగుతుంది, 16–14; 17–15 18–16, 19–17 ఇలా వుంటేనే సెట్టు గెలుపు లభిస్తుంది.

2. సర్వీసులోని బంతిని స్వీకరించే జట్టు, ఆ బంతిని సక్రమంగా ఎదుటికోర్టుకు పంపలేకపోతే, సర్వీసుచేసిన జట్టుకు పాయింటు వస్తుంది.

3, రెఫరీ ఆదేశానుసారం ఆడకుండా నిరాకరించిన జట్టు ఓడినట్లుగా రెఫరీ నిర్ణయిస్తాడు. అపుడు స్కోరు 15–0 గా సెట్లన్నింటికి వుంటుంది.

4. పోటీపాలకుల తీర్పులపై అప్పీలులేదు. చట్టాలను అర్థంచేసుకొనే విషయంలో సంభవించే తకరార్లను అప్పుడప్పుడే రెఫరీకి తెలియజేయాలి. తకరారుచేసే టీము కెప్టను మాత్రమే ప్రొటెస్టు చేయవలయును.

5. రెఫరీ యిచ్చే సమాధానం సంతృప్తికరంగా లేకపోతే, పై అధికార్లకు కెప్టను తర్వాత వ్రాతమూలకంగా ప్రొటెస్టు పెట్టుకొంటాడు. పోటీని రెఫరీ నిర్వహిస్తాడు. ప్రొటెస్టును గురించి తన నివేదికను రెఫరీ తర్వాత కమిటీకి సమర్పిస్తాడు.

చట్టాల పద్యాలు

బంతి చేత తట్టవలె; పై మేను
తోడతట్టి బంతి నాడవచ్చు;
తప్పుకాదు బంతి తలతోడ తట్టుట
ఆటపాట పూలతోట బాట.

నెట్టుపైకి చేయి కొట్టులో పోవచ్చు
కాని. కాచునపుడు కల్గు తప్పు
క్రింద చేతులంపి అందుకొనగు బంతి
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఇరువు రొక్కసారి యెగిరి కొట్టిన బంతి
నాడవచ్చు మరల మూడుసార్లు
బంతి నందుకొన్న పక్షపు ప్లేయర్లు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పైన తాకినట్టి బంతులు కోర్టులో
పడిన పక్షమునకె వచ్చు తప్పు
బైటి కంపినట్టి వైపుకే నేరమ్ము:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కొట్టు టెగిరి కాచుకొనునట్టి కార్యాలు
వెనుకవారు చేయ వీలుకాదు;
వలకుపైన ముందు వా రొనర్పగవచ్చు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కొట్టుగీత దాటుకొనివచ్చి వలక్రింద
తట్టు పను లొనర్ప తప్పుకాదు;
వలకుపైన చేయు పనులుమాత్రమె తప్పు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటచోటు గీతలన్ని లోపలికుండు.
నందువల్ల నుండు వాటయందు
బంతి గీతమీద పడినప్పుడునుకూడ
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆట నిల్పివేయునట్టి టైమవుట్లులు
బట్టుకుండు రెండు పెట్టునకును
లేదు లెక్క బదులు ప్లేయర్ల రాకకు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

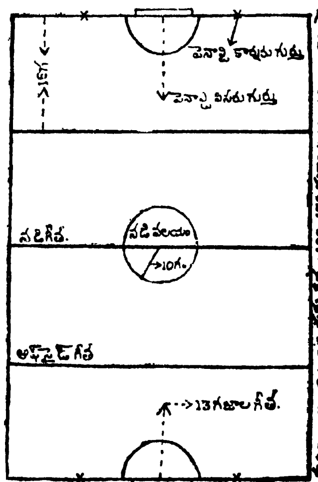
చేతి సాకరాట
HAND BALL హాండుబాలు

సాకరాటలో బంతిని పాదాలతో తన్నుదురు ఫీల్డు బాలాటలో చేతులతో బంతిని పట్టుదురు. ఇదియే ముఖ్యమైన తేడా. తెలంగాణాప్రాంతములో బాలికలు చేతిసాకరాటను ఎక్కువగా ఆడుచున్నారు. ఇతరచోట్లలోకూడా యీ ఆటనాడుట మంచిది. బాలికలు ఉత్సాహముతో ఆటలో పాల్గొందురు. విదేశములలో పురుషులుకూడ విశేషముగ ఆడుచున్నారు.

చట్టాలు.

1. ఆటచోటు.

చేతి సాకరాట చోటు



ఆటచోటు పటమున చూపినట్లుండును. మామూలు పుట్బాలు గ్రౌండు సరిపోవును. సాకరుకువలె గోలుపోస్టులుండును. ఇతర గీతలలో తేడాలున్నవి. పొడుగు 100 మొదలు 150 గజములు. వెడల్పు 50 మొదలు 100 గజములు. గోలు గీతలమీద గోల్లుండును. గోలుకర్రల నడుమ దూరము 8 గజాలు. సాకరు మాదిరి గోలుకర్రలు 8 అడుగుల ఎత్తునమండును. పైన కర్రిసువారు. కర్రలమందము నాల్గు అంగుళములలోనున్న చాలు. కొయ్యవియైన మంచిది. అంగుల్లలతోకూడ చేయించుకొనవచ్చును.

గోలుగీతలకు ముందుగా అప్సైడుగీతలు 18 గజాల దూరమున నుండును. గోలుగీత కేంద్రమునుండి 10 గజాల వ్యాసార్ధముతో గీచిన వలయార్ధమును గోలువలయ మందురు. గోలుగీత కేంద్రమునకు 13 గజములలో పెనాల్టీగుర్తు వుండును. ఆటచోటును నడిగీత రెండు సమభాగములుగ చేయును. నడి గీత కేంద్రమునుండి 10గజముల వ్యాసార్ధముతో ఒక వలయ మును గీయవలెను. దీనికి నడివలయమని పేరు.

గోలుగీతయొక్క కేంద్రమునకు ప్రక్కగీతకును నడుమ గోలుకర్రలకు యిరువైపుల పెనాల్టితోర్ల గుర్తులుండును. ఈ గుర్తులు గోలుగీతలమీద వేయవలెను. వీటిమీదనుంచి పెనాల్టి తోర్లు విసరబడును. ఆటచోటు యితర వివరములు పటములో చూచిన తెలియును.

2. ఆటపద్ధతి.

1. బంతిని మోకాలుక్రిందిభాగముతోతప్ప. యితర శరీరముతో దేనితోనైనను ఆడవచ్చును. చేతితోను, రెండు చేతులతోను పట్టుకోవచ్చును. విసర వచ్చును. తట్ట వచ్చును. తలతో తట్టుట తప్పుకాదు. పిడికిలితో బంతిని కొట్టకూడదు.

2. ఇతరులకు అందివ్వక లేక నేలమీద కొట్టక మూడు అడుగులకు పైగా బంతిని మోసికొని పోరాదు.

3. మూడు సెకండ్లకుపైగా బంతిని తనవద్దనే వుంచుకో రాదు. ఆలోపల బంతిని అందిచ్చుట లేక నేలకుతట్టుట జరుగ వలెను.

4. బంతిని ఒకచేతిలోనుంచి మరొక చేతిలోనికి మార్చుకో

వచ్చును. మార్చుకొనుటలో ఆలస్యము జరుగకూడదు. మరియు ప్రయాణము చేయరాదు. బంతిని పైకి విసరి దానినే మరల పట్టుకోరాదు. నేలమీద దొర్లిపోవునట్లు కొట్టరాదు. పాదములను కదల్చరాదు. అడుగువేయుట ఎగురుట కదలినట్లగును.

5. ఆటకత్తెసు ముందువైపునుండియే యెదుర్కొన వలెను. ఒకరికి మించి ఎదుర్కొనరాదు.

6. ఎదుటివైపు ప్లేయరువద్దనున్న బంతిని అరచేతితో తట్టవచ్చును. చేతులు చాపకుండ అడ్డము నిలబడవచ్చును. రెండు చేతులతో బంతిని పట్టుకొని లాగరాదు; పిడికిలితో బంతిని కొట్ట కూడదు.

శిక్షలు: పైన తెలిపిన తప్పులకు ఎదుటివైపునకు ఫ్రీపాసు — FREE PASS. మామూలు విసరు వచ్చును.

3. ఆట ప్రారంభము.

1. జట్టుల కెప్టనులు టాసు వేసికొందురు. టాసుగెల్చిన వైపు గోలును లేక నడిచోటి విసరు (సెంటరు ప్యాసును CENTRE PASS) ను కోరుకొనును.

2. క్రీడాకాలమునకు రెండు భాగములు. ప్రతి అర్ధ భాగము 20 మొదలు 30 నిమిషములు. నడుమ విశ్రాంతి 5 నిమిష ములు. వృథావ్యయమైన కాలమును, దెబ్బలవలనను ఇతర కారణముల మూలమునను నష్టమైన కాలమునులెక్కించి అంపైరు ఆయా కాలార్ధభాగములకు చేర్చును. 13 గజముల పెనాల్టి విసరునకు మాత్రమే ఆటకాలము పొడిగించుటకు అంపైరుల కధికారమున్నది.

3. జట్టుకు సాకరాటవలె పదకొండుగురు ఆటకత్తెలుందురు.

4. నడిచోటి విసరు — సెంటరు ప్యాస్.

1. నడిఆటకత్తె (CENTRE FORWARD) మాత్రమే నడిచోటి విసరు తీసుకొనును.

2. గోలు జరిగినతర్వాత, గోలు తినినవైపునకు నడి విసరు వచ్చును.

3. అర్ధకాల విశ్రిమానంతరం, ఆట ప్రారంభములో చేయని జట్టునకు నడిచోటి విసరు లభించును.

4. అంపైరు విజిలూదిన రెండు సెకండ్లలోపల నడిచోటి విసరు జరుగవలెను. ఇతరులచే తాకబడకముందే తానే ఆ బంతిని ఆడుట తప్పగును.

5. నడివిసరు జరుగునప్పుడు ప్లేయర్లందరు నడివలయపు గీతకు వెలుపల నుండవలెను నడిగీతను బంతి దాటువరకు ప్లేయర్లు అందరూ తమవైపు ఆటచోటులో నిలిచి యుండ వలయును.

తప్పులు జరిగినచో ఫ్రిప్యాసు ఎదుటిజట్టునకు వచ్చును.

5. గోలు జరుగుట.

1. గోలుకర్రిలమధ్య దూరి గోలుగీతను బంతి పూర్తిగా దాటినప్పుడు గోలు జరిగినట్లగును. ఆటచట్టముల ప్రకారము బంతి యెదుటివైపువారిచే ఎదుర్కొను ప్రదేశమునుండి విసరబడి యుండవలెను.

2. గోలు వలయమునకు సమీపమున బంతిని కలిగి యున్న ప్లేయరు ఏ ఆటంకములులేక బంతిని గోలులోనికి విసర వచ్చును.

3. గోలు వలయములోపల పాదములనుపెట్టి బంతిని గోలులోనికి విసరకూడదు. క్రిందపడినప్పుడుకూడ పాదములు వలయమునకు వెలుపలనే యుండవలెను. బంతి చేతులను వదలిన పిమ్మట వలయములో అడుగుపెట్టిన తప్పుకాదు.

6. ఫ్రీపాసు.

తప్పులకు ఫ్రిప్యాసు గోలుకీపరుకు ఇచ్చును. గోలు కీపరు ఇష్టానుసారము కాపుదల కార్యమును చేసికొనవచ్చును. గోలుపై పునకువచ్చు బంతిని మాత్రమే పాదముతో తన్నవచ్చును. బంతిని పట్టుకొని వలయములో పరుగిడుట తప్పుకాదు. కాని మూడు సెకండ్లలోపల బంతిని వదల్చుకోవలెను. బంతిని పట్టు కొని వలయమును దాటిపోరాదు. పాదములు లోనపెట్టి బంతిని విసరివేయవలయును. వలయమునకు వెలుపల గోలుకీపరు మామూలు ప్లేయరుమోస్తరు ఆట నియమములకును, తప్పులకును గురియగును. ఈ తప్పులను గోలుకీపరు కావించినప్పుడు, ఎదు ర్కాను జట్టుకు పెనాల్టీకార్నరు వచ్చును.

వెలుపలినుంచి గోలు వలయములోనికి గోలుకీపరు బంతిని తెచ్చిన తప్పునకు మార్కానువారి వైపుకి 13 గజాల విసరు బహూకరింపబడును.

7. గోలు వలయము.

గోలుకీపరు మాత్రమే గోలువలయములోనికి ప్రవేశింప వచ్చును. ఇతరులు వలయములోపలికి ప్రవేశించుట తప్పగును. పడగొట్టబడి నప్పుడును, త్రోయబడినప్పుడును అక్రమముగ

ప్రవేశించినట్లు భావింపబడదు. వలయములోపలి ప్రదేశమును పాదభాగముతో తాకినచో వలయమును చొరబడిన నేరమును చేసినట్లగును.

ఎదుర్కొనువైపువారు చేసిన తప్పునకు కాచుకొను వైపునకు ఫ్రీపాసు (FREE PASS) వచ్చును. కాచేవైపు చేసిన తప్పునకు, ఎదుటివైపునను పెనాల్టీకార్నర్ రొసగబడును. కావలెనని, వలయములోనికి అడ్డముగా పరుగెత్తిన నేరమునకు 13 గజాల విసరు బహూకరింపబడును.

కాపువలవైపు ప్లేయర్లెవరును కావలెనని బంతిని వలయము లోనికి విసరరాదు. అపుడు 1) బంతి గోలుకర్రలమధ్య దూరి పోయినచో గోలు జరిగినట్లుగా భావించబడును. 2) గోలుకీపరు ఆబంతిని పట్టుకొనినచో 13 గజాల విసరు ప్రత్యర్థులకు వేయ బడును. 3) గోలుకీపరు ఆ బంతిని తాకనిచో, ఎదుటివైపుకు పెనాల్టీకార్నరు వచ్చును.

కాచుకొను ప్లేయర్లకు బంతి తగిలి వలయములోనికి వచ్చి నపుడు తప్పుకాదు ఎదుటివైపువారు విసరిన బంతిని ఆపుచేయు ప్రయత్నములో శరీరమును తాకి వలయములో పడినట్టి బంతిని గోలుకీపరు పట్టుకొనుటకూడ తప్పుకాజాలదు. కాని, గోలు కీపరు వలయమునకు వెలుపల ఆడుచున్నపుడు, తాను బంతిని లోనికి తీసికొని రాకూడదు. ఈ తప్పునకు ఎదుటి జట్టునకు 13 గజాలవిసరు లభించును.

8. ఆఫ్ సైడ్ OFF SIDE

నిషేధిత ప్రదేశములలో కేగినట్టి నేరము యెదుర్కొనువైపు

వారికే వర్తించును. ఆఫ్సైడుగీతను దాటినపుడు బంతి తనకు వెనుకనున్నచో ఆ ఆటకత్తె తప్పుచేసినట్లగును. అపుడు తాను బంతిని తీసికొని ఆడకూడదు. బంతితో ఆఫ్సైడు గీతను దాటుట తప్పుకాదు. ఆఫ్సైడు ప్రదేశములో నిలబడి వెనుకనుంచి వచ్చి బంతులను అందుకొనుట తప్పు. తప్పునకు ఫ్రీత్రోను ఎదుటి వైపునకు వచ్చును.

9. మూడు సెకండ్లు.

మూడుసెకండ్లకు పైబడి బంతిని పట్టుకొని యుండరాదు. నేలకు తట్టకుండ పట్టుకొనియుండుట తప్పగును. అంపైరు విజిలు వేసిన పిమ్మట నడిచోటి విసరును మూడు సెకండ్లలో చేయవలయును. పెనాల్టీ త్రోలను మూడు సెకండ్లలో వేయవలెను. లేనిచో ఎదుటిజట్టుకు ఫ్రీత్రోను వచ్చును.

10. అక్రమపు ఆట ఆటంకాలు.

అపాయకరమైన ఆటకు యెవరును దిగకూడదు. ఆటంకములు కలిగించరాదు చేతులతో త్రోయరాదు. కాళ్లతో తట్టి పడగొట్టరాదు, ఈ తప్పులకు యెదుటి పక్షమునకు ఫ్రీత్రోను వచ్చును. పెనాల్టీ యేరియాలో కాచుకొను పక్షమువా రీతప్పులను చేసినచో 13 గజాల విసరు ప్రతిపక్షులకు బహూకరింపబడును.

11. అంపైరు విసరుట.

ఇరువురు ప్లేయర్లు బంతిని పట్టుకొనియున్నప్పుడును, ఇరువురచే బంతి వెలుపలకు పంపబడినప్పుడును, ఆటకత్తెలకు దెబ్బలు తగిలినప్పుడును, ఇతర కారణములకు ఆట నిలిపివేసి నప్పుడును,

అంపైరు తప్పు జరిగినచోట నేలకు బంతిని విసరును. ఆటకత్తె లందరును ఆరుగజముల దూరములో నుందురు. నేలకు తగిలి పైకెగిరినంతవరకు యెవరును బంతిని తాకకూడదు. గోలు వలయమునకు 4 గజములలోపల అంపైరు విసరు జరుగకూడదు.

12. బయటికిపోయిన బంతులు.

1. పక్కగీతలను దాటి బంతి వెలుపలికి పోయినప్పుడు ఆట నిల్చును. ఎవరినితాకి లేక ఎవరి చర్యలవలన బంతి వెలుపలకు పోయినది రెఫరీ నిర్ణయించును. ఎదుటివైపునకు బంతి విసరువచ్చును. వెలుపలికి వెళ్లినచోటునుంచి విసరు జరుగును. విసిరే ప్లేయరుయొక్క రెండు పాదములు గీతకు వెలుపల నుండును. తలకు పైనుంచి రెండు చేతులతో బంతిని విసరవలెను. విసరుపూర్తియగువరకు పాదములు నేలకంటుకొని యుండవలెను. ఇతరులు బంతిని తాకనిదే, తానా బంతిని ఆడుటకు వీలుకాదు. విసిరే ఆటకత్తెకు యెట్టి ఆటంకములు జరుగరాదు.

విసిరే ప్లేయరు తప్పుచేసినచో, విసరు యెదుటివైపునకు వచ్చును. ఎదుటివైపు ప్లేయర్లు తప్పుచేసినచో బంతి మరల విసరబడును.

2 ఎదుర్కొనువారిచే తాకబడిన బంతి గోలుగీతను దాటి వెలుపలకు పోయినప్పుడు, గోలుకీపరు గోలువలయములో ఎచ్చటినుంచియైన బంతి విసరును. తప్పునకు పెనాల్టీకార్నరు వచ్చును.

3. కాచుకొనువైపు వారికి తగిలి, బంతి గోలుగీతను దాటి పోయినచో యెదుటివైపునకు మూలవిసరు వచ్చును. తప్పునకు యెదుటివారికి ఫ్రీథ్రోయిచ్చును.

4. గోలుకర్రలకు తగిలి బంతి ఆటస్థలములో పడినచో, బంతి ఆటలో నున్నట్లగును. ఆట సాగుచుండును.

13. శిక్షలు.

1. ఫ్రీపాసులు: తప్పు జరిగినచోటునుంచి ఫ్రీపాసు జరుగును. గోలు వలయమునకు ఆరుగజముల దూరమున ఫ్రీపాసు జరుగునప్పుడు, కాపాటకాండ్రు గోలువలయపు గీత చుట్టు నిలుచుండవచ్చును ఎదురాడువారు వీరిమధ్య నిలుచుండరాదు; విసరువారికిని కాపాటకాండ్రకు మధ్య ప్రత్యర్థు లుండరాదు. గోలు వలయమునకు 4 గజములనుంచి ఫ్రీపాసు తీసికొనకూడదు.

2 కార్నరు త్రోలు (CORNER THROWS) ప్రక్కగీత గోలుగీతకలిసి యేర్పడిన మూలనుండి మూలవిసరు జరుగును. ఎదురాడను ప్లేయరెవరైనను మూలవిసరును తీసికొనవచ్చును. ఒకచేతితోనైనను, రెండుచేతులతోనైనను బంతిని విసరవచ్చును. కాచుకొను ప్రైపులోని ముందాటకాండ్రందఱు ఆఫ్సైడు గీతకు ఆవల నుండ[illegible] తక్కిన కాపాటకాండ్రు గోలుగీతకు వెనుక నుండుట. కాని గోలు వలయమునకు వెనుక నిలబడరాదు. విసరే ప్లేయరకు 5 గజాలలో ఏ కాపాటకాండ్రుండరాదు. ఎదురాడను ప్రైపులోని ముందాటకాండ్రుకూడ ఆఫ్సైడు గీతకు వెలుపల నిల్వవలయును. బంతిని విసిరిన తర్వాత లోనికి రావచ్చును. విసరు జరుగునంతవరకు ప్లేయర్లందరు పైన తెలిపినట్లు నిల్చుండవలెను.

3. పెనాల్టీ కార్నరు విసరు: గోలుగీత పెనాల్టీయేరియా గీతలు కలియుచోటనుండి తీసుకొనబడును.

4. *వలయమునుండి విసరు:* గోలుకీపరు వలయములోపల యెచ్చటనుండియైన విసరవచ్చును. ఇష్టానుసారము బంతిని విసరవచ్చును. తన పాదములు మాత్రము వలయములోపల నుండవలెను.

5. *13 గజాల విసరు:* సాకర్ పెనాల్టీకిక్కును పోలి యుండును. 13 గజాల గీతమీదనుంచి గోలులోకి బంతి విసర బడును. ఇతరులందరు ఆఫ్‌సైడు వెనుక నుందురు. గోలు కీపరు గోలును కాపుచేయు పనిలోనుండును. బంతిని విసరు నంతవరకు విసిరే ప్లేయరు గీతను దాటకూడదు. విసిరేప్లేయరు యొక్క చేతులలోనుంచి బంతి వదలకమునుపే, ఎదుర్కొను వారు లోనికి చొరబడినచో గోలు జరిగినను, మరల విసరు తీసికో వలెను. గోలు లెక్కకురాదు. కాచుకొనువైపువారు చొచ్చుకొని వచ్చినచో, గోలు జరుగకపోయినచో, బంతిని మరలా విసరబడును. జరిగిన గోలు లెక్కకువచ్చును. గోలయిన తర్వాత మరలా విసరుండదు. సెంటరుత్రో, ఫ్రీప్యాసు, కార్నరు, పెనాల్టీకార్నరు. 13గజాల విసరులలో నేరుగా గోలు కావచ్చును. 13 గజాల విసరును ఏవైపునకైనను తీసికొన వచ్చును. కార్నరుత్రోలకు, తక్కిన ప్లేయర్లందరు 6గజముల దూరమున నుండవలయును. విసిరే ప్లేయరు పరుగిడరాదు. ఎగురరాదు. ఒక పాదమును ముందుకు పెట్టరాదు. ఒక పాద మును మాత్రము పైకెత్తవచ్చును. పాదములు వేరుగా నుంచ వచ్చును. మరొకరాడనిదే తాను విసరిన బంతిని తానే మరల ఆడకూడదు. గోలు కర్రలకు తగిలి ముందుకువచ్చే బంతులకు మాత్రము ఈ నియమము వర్తించదు. మూడు సెకండ్లలో బంతిని విసరవలసి యున్నది.

14. అంపైరులు.

హాకీవలె యిరువురు అంపయిరులుందురు. చెరియొక సగభాగమున తీర్పు లిచ్చుచుందురు. ప్రక్కగీతలనుకూడ చూతురు. అర్ధకాలానంతరము అంపైరులు స్థలాలు మారరు.

నిర్ణయమైన కాలమువరకు పోటీని సాగింతురు. టైము కీపరులుగా పనిచేయుదురు. ఆటలో జరిగిన గోళ్ల లెక్కను వ్రాసి యుంతురు. అనుకూల నియమమును పాటింతురు. తప్పుచేసిన వారికే లాభముకల్గు సమయములలో, అట్టి తప్పుల తోసిపుత్తురు. ఆటను సాగిపోనిత్తురు. దెబ్బలవలనను, తదితర కారణముల వలనను, ఆట నిలచినచో ఆచోట అంపైరు బంతిని నేలకు పడవేయును. గోలు రెఫరీలు, గీతల రెఫరీలు అంపైరులకు సహాయము చేయుటకుగా నియమింపవచ్చును. అంపైర్లు చేయు తీర్పులను ప్రశ్నించుటకు వీలుకాదు. అప్పీలులేదు. అపాయ కరముగ ప్రవర్తించు ప్లేయర్లను బయటికి పంపివేయుటకు అంపైర్లకు అధికారము కలదు.

ఫ్రీప్యాసు.

ఈ క్రింది పరిస్థితులలో ఫ్రీప్యాసు యీయబడును:

1. సెంటరు ప్యాసును చేయుటలో తప్పుజరిగినప్పుడు,

2. బంతి పట్టుకొనుటలోను విసరుటలోను తప్పులయినప్పుడు.

3. అపాయకరమైన ఆటకు, ఆటంకములకు.

4. ఎదురొకనువైపు ప్లేయర్లు వలయములో అడుగు పెట్టినప్పుడు.

5. విసరుకొరకు నిలిచిన పిమ్మట మూడు సెకండ్లలో

విసరుచున్నచో, కార్నరులలోను, విసురులలోను, ఇతరులు తాకనిదే తానే రెండుసార్లు ఆడినప్పుడు.

6 ఆఫ్‌సైడు స్థానమున బంతిని తీసికొన్నప్పుడు.

7. 13 గజాల విసరులో గీతను దాటినప్పుడు.

15. పెనాల్టీ కార్నరు.

ఈ పరిస్థితులలో పెనల్టీ కార్నరు ఇవ్వబడును.

1. కావలెనని కాపాటకత్తెలు బంతిని తను గోలువలయములోనికి తన్నినప్పుడు, ఆ బంతి గోలుకీపరుచే తాకబడక నిలిచియున్నచో.

2. కాపాటకత్తెలు, తమ గోలువలయములో అడుగు పెట్టినప్పుడు.

3 గోలుకీపరుగాక యితర ప్లేయర్లు గోలును కాచుటకై బంతిని తన్నినప్పుడు.

4. బంతిని వదలించుకొనుటలో గోలుకీపరు తప్పుచేసినప్పుడు.

5. గోలువైపునకు రాకుండునట్టి బంతిని గోలుకీపరు తన్నినప్పుడు.

16. 13 గజాల విసరు.

13 గజాల విసరు యీసమయములో బహూకరింపబడును.

1. తన పెనాల్టీ ఏరియాలో కాపాటకత్తె అపాయకరమైన ఆట నాడినపుడు.

2. తనవైపునకు లాభము రావలెనని, తన గోలువలయములోనికి రెండు పాదములను పెట్టి చొరబడినప్పుడు.

3. గోలు వలయములోనికి బంతిని గోలుకీపరు తెచ్చినప్పుడు.

4. కావలెనని తనవైపు ప్లేయరు గోలువలయములోనికి విసరిన బంతిని గోలుకీపరు తీసికొని ఆడినప్పుడు.

5. గోలుకీపరును మార్చుటలో నేరము జరిగినప్పుడు.

(చేతి పాకరాటను విదేశములలో ఎక్కువగా ఆడుచున్నారు. చక్కని వ్యాయామము చేకూరును)

—పంతులు.

కేరం రూల్సు

కేరంక్రీడ పాతికేండ్లనుంచి చాలా ప్రాచుర్యం పొందింది. ఆబాల గోపాలం ఆడుతున్నారు. పాఠశాలలలోను క్లబ్బులలోనే కాక దుకాణాలలో కూడా విశేషంగా ఆడుతున్నారు.

1. ఆట పరికరాలు.

బోర్డు:— చట్టాల ప్రకారం సరియైన బోర్డును స్పోర్ట్సు కంపెనీలు తయారు చేస్తున్నవి. 30 అంగుళాల చతురంలో బోర్డుంటుంది. ప్లైవుడ్ చెక్కతో చేయబడుతుంది. నున్నగా బాగా పాలిషుచేయబడి పైభాగం ఉంటుంది. నాలుగు మూలల్లో నాలుగు పాకెట్లు [జేబులు] వుంటవి. కొయ్యచట్టానికి ప్లైవుడ్ చెక్క బిగింపబడుతుంది. గాజుతోను ఖరీదైన చెక్కతోను కేరంబోర్డును కొందరు తయారు చేస్తారు. బిలియర్డ్సు టేబిలు కున్నట్లు ఇత్తడి పాకెట్టులు పెట్టుకొంటారు చుట్టూ కొయ్య చట్టం, అంచు ఉంటుంది. ఈపైకి ఉండే కొయ్యయొక్క ఎత్తు 1 అంగుళంనుంచి $1\frac{1}{4}$ అంగుళంలో ఉంటుంది. సాధారణంగా గట్టి కొయ్యతో టేకు కొయ్యతో చేయబడుతుంది. స్ట్రయికరు ఈ కొయ్యచట్టానికి తగిలి వెనుకకు వస్తుంటుంది. టేబిలునుంచి నాల్గు అంగుళాల దూరంలో లోపల చుట్టూ ఒక చతురం గీస్తారు. ఒక అంగుళం దూరంలో రెండు గీతలుంటవి. మూలల అంచులలో చిన్న వలయాలు బోర్డుమధ్య రెండు వలయాలు. పెద్ద వలయంయొక్క వ్యాసం 6 అంగుళాలు. దానిలోపల మరో చిన్న వలయం కేరంకాయ పట్టేటట్లు గీతలను వలయాలను బోర్డు

మీద రంగుతో గీస్తారు. వలయాన్ని గుడి అని అంటారు. పెద్దగుడి చిన్నగుడి అని ఈ నడివలయాలు ఈ చట్టాలలో ఉదహరింపబడుతవి.

కేరంకాయలు:— వీటివి ఇంగ్లీషులో డాఫ్ట్సు అంటారు. ఈబిళ్ళలు తెలుపు నలుపు రంగులలో వుంటవి. వీటిని కొయ్యతో గుండ్రంగా తయారుచేస్తారు. బిళ్ళల వ్యాసం $1\frac{1}{4}$ అంగుళాలనుంచి $1\frac{3}{4}$ అంగుళాలలో. మందం $\frac{1}{4}$ అంగుళానికి తక్కువకాదు. నలుపువి తొమ్మిద, తెలుపువి తొమ్మిది, కాయలు మొత్తం 18 కావాలి. ఒకకాయి ఎరుపు రంగులో వుంటుంది. దీన్ని యెఱ్ఱబిళ్ళ అంటారు.

స్ట్రయికరు:— దీనితో బిళ్ళలు కొట్టబడుతవి. ఈ కొట్టే బిళ్ళ మందం $\frac{3}{16}$ నుంచి $\frac{1}{4}$ అంగుళం. వ్యాసం $1\frac{1}{2}$ అంగుళాలు. బరువు ఒక తులానికి మించరాదు.

2. ఆటకాండ్రు.

ఇరువురు ఆడుతారు—సింగల్సు. నలుగురు రెండు జతలుగా కూడ ఆడుతారు. ఇది డబుల్సు. జతల ఆటలో జతలోని ఆట కాండ్రు ఎదురెదురు కూరుచుంటారు.

ఈ చట్టాలలో "ఆటకాడు" అంటే "ఆటకత్తె" అని కూడా అర్థమవుతుంది.

కేరంకాయలను టేబిలు నడుమ పేరుస్తారు. ఎర్రకాయ మధ్య ఉంటుంది. తెల్లకాయలు వై—ఇంగ్లీషు అక్షరపు ఆకారములో పేర్చబడుతవి.

3. ఆటపద్ధతి.

స్ట్రయికరుతో కొట్టిన కాయలు టేబిలు మూలలలోని జేబులలో పడుతవి. గురిగా స్ట్రయికరుతో మధ్యనున్న లేక బోర్డు మీది కాయలను కొట్టుతారు. స్ట్రయికరు బోర్డుపెక్కలకు తగిలి అటూ ఇటూ పోతుంది.

4. ఆట ఆరంభం.

ఆట ఆరంభానికి ముందు టేబిలును బట్టతో శుభ్రపరుస్తారు. ఫ్రెంచిచాకుపొడరును టేబిలుమీద చల్లుతారు. టేబిలు పైభాగం నున్నగా వుండేటట్లు చేయబడుతుంది. టాసు గెలుపుతో ఆటను ప్రారంభించే హక్కు వస్తుంది. ఆటను మొదలిడేవారు తెల్లకాయలను జేబులలో చేర్చడానికి ప్రయత్నిస్తారు. ప్రత్యర్థులు నల్లబిళ్లలను కొడుతారు. రెండవ రౌండులో వరుసలో ప్రత్యర్థులు తెల్లకాయలను కొడుతారు. ఎర్రబిళ్ల ఎవరికి చెందదు.

ఒకరి తర్వాత మరొకరు ఆడుతారు. కుడినుంచి ఎడమకు కొట్టేవరుస జరుగుతుంది. కాయను జేబులోనికి కొట్టిన ప్లేయరు మరలా ఆడుతాడు.

5. కొట్టేపద్ధతి.

స్ట్రయికరు రెండు గీతలకు తాకేటట్టు పెట్టబడుతుంది. చివరి చిన్నవలయంమీద పెడితే వలయం పూర్తిగా స్ట్రయికరుతో మూయబడుతుంది. కొట్టడం వ్రేలికొనతో జరుగుతుంది. స్ట్రయికరును కొట్టాలి. త్రోయరాదు. గీతనుంచి కదిలినా, చివరి వలయాన్ని వదలినా, స్ట్రయికరు కొట్టబడినట్లగుతుంది. ప్రమాద

వశాత్తు, స్ట్రైయికరు కదిలితే, ప్రత్యర్థికి ఆక్షేపణ లేకపోతే, స్ట్రైయికరును మరలా కొట్టడానికి పీలుంది.

బోర్డుమీది బిళ్లలు కదలకుండా నిలబడటంతో "కొట్టు" స్ట్రైయికు – పూర్తి అగుతుంది. కొట్టు పూర్తికావిదే మరలా కొట్టడానికి మరొకరు కొట్టడానికి పీలుపడదు.

కొట్టేటప్పుడు ప్లేయరుమోచేయి బోరుమీదికి రాకూడదు. బోర్డు ప్రక్కలనుకూడ మోచేయి దాటరాదు. ఈ నియమాలను విధిగా పాటించాలి. కాయలను జేబులలోనికి కొట్టేటప్పుడు మోచేయి తప్పు జరిగితే, ప్రత్యర్థి జేబులలోచేరిన బిళ్లలను అన్నింటిని నడివలయంలో పెట్టుతాడు. ఎర్రబిళ్లను కొట్టివుంటే దాన్నికూడా నడిగుడిలో పెట్టుతాడు. ప్లేయరుకు కొట్టే అవకాశం పోతుంది. మోచేతి తప్పుకు తర్వాత, అదే అవకాశం ప్రత్యర్థికి వస్తుంది. మోచేతి తప్పుతో జేబుచేసిన కాయలు అన్నీ లోపలి వలయంలో పెట్టబడుతవి. ప్రత్యర్థి తన కిష్టమైన విధంగా పెట్టుతాడు. మోచేతి తప్పుతో ప్రత్యర్థియొక్క బిళ్లలను జేబు చేస్తే ఆవిధానం చేసినట్టుగా భావింపబడుతవి. వాటిని బోర్డుమీద పెట్టరు. నియమాలకు విరుద్ధంగా కొట్టితే తప్పు జరిగినట్లగుతుంది.

6. వరుస తప్పిన ఆట.

వరుస వంతుతప్పి ఆడటాన్ని ప్రత్యర్థి కనుక్కుంటే, ఆడిన ఆట వృథా అగుతుంది. కొట్టిన బిళ్లలనుతీసి నడివలయంలో ప్రత్యర్థి పెట్టుతాడు. ఎర్రబిళ్లనుతీసి చిన్న వలయంలో ఉంచుతాడు. వరుస తప్పినవానికి ఆదేహక్కు పోతుంది. నడి వలయంలో ఖాళీ లేకపోతే వలయగీతను తాకేటట్టు జేబులనుంచి

తీసిన కాయలను పెట్టుతారు. ఆటంతా ఆడిన తర్వాత వరుస తప్పటం ప్రత్యర్థి కనుక్కుంటే, ఆట సక్రమంగానే ఆడినట్లు భావింపబడుతుంది. కొట్టిన బిళ్లలను బయటికి తీయవలసిన పని ఉండదు.

పొరపాటున వరుసతప్పి ఆడటం జరిగినప్పుడే పైన వివరించిన ప్రకారం ఆట జరుగుతుంది. కావలెనని వరుసతప్పి ఆడినట్లయితే ప్రత్యర్థి మరలా కొత్త రెండు ఆటను ఆడేటట్లు కోరవచ్చును.

7. పెనాల్టీలు.

కొట్టే ప్లేయరు స్ట్రయికరును జేబులోనికి వేస్తే, అతని ఆట ఆగుతుంది. అపుడు ప్రత్యర్థి అతను కొట్టిన ఒక కాయను తీసి పెద్ద నడివలయంలోపల ఎచ్చటనైనా పెడుతాడు.

ఒక దెబ్బలో స్ట్రయికరు, కాయ లేక కాయలు జేబులో పడితే స్ట్రయికరు వేసినందుకు ఒక కాయను, పడిన బిళ్లలను అన్నింటిని వెలుపలికి ప్రత్యర్థి వేస్తాడు. పెనాల్టీగా లోనపడిన కాయలు జేబునుంచి తీయబడి, నడివలయంలో వుంచబడుతవి. కాయ లేక కాయలతో స్ట్రయికరు జేబులో పడినపుడు మరలా కొట్టే హక్కు ప్లేయరుకు వుంటుంది.

ఎర్రబిళ్లను కొట్టినపుడు స్ట్రయికరు పాకెట్టులో పడినప్పుడు కూడా పైన వివరించిన పద్ధతి అమలుకు వస్తుంది. అపుడు ఎర్రికాయ లోని చిన్న వలయంలో పెట్టబడుతుంది. ఆ స్థలంలో యితర బిళ్లలుంటే సమీపంగా ఎరుపుకాయ పెట్టబడుతుంది.

స్ట్రయికరుతో కొట్టేటప్పుడు, బోర్డుమీది బిళ్లను లేక బిళ్లలను కదలించరాదు. కదిలించే తప్పునకు ఆడే హక్కు

పోతుంది. ఆదేహక్కు తప్పుచేసినపుడు లేకపోతే, తరువాత ఆడే అవకాశం వచ్చినప్పుడు అది పోతుంది.

8. బాకీ బిళ్లలు.

చేసినతప్పునకు శిక్షగా చెల్లించేందుకు పాకెట్టయిన [జేబులో పడిన] బిళ్ల లేకపోతే, ఆ తర్వాత కాయను పడవేయగానే ప్రత్యర్థి తన హక్కును అమలుపరచుకొంటాడు. కొట్టిన కాయను వెంటనే వెలుపలికి తీసి నడి పెద్దవలయంలో పెట్టుతాడు. వెంటనే ఆ పని చేయకపోతే, శిక్షకు అమలు చేకూర్చుకొనే హక్కు ప్రత్యర్థికి పోతుంది.

ప్రత్యర్థి కాయను త్రియవలసివున్నప్పుడుకూడా ఆ ప్లేయరు తాను చేసే తప్పులకు శిక్షను స్వీకరించవలసి ఉంటుంది. ప్రత్యర్థి తప్పునకు-తన తప్పునకు-రెండింటికి శిక్షలు అమలు జరిగితీరుతవి. ఉభయుల తప్పులకు తప్పు తొలగిపోదు.

9. బోర్డు వదలిన బిళ్లలు.

బోర్డుకు చూట్టూ వుండే అంచులు బిళ్లలను వెలుపలికి పోకుండా ఆపుచేస్తవి కాని కొన్ని సమయాలలో కాయిన్సు, స్ట్రయికరూ బలవంతంగా కొట్టినప్పుడు బోర్డును దాటి బయటికి పడుతవి. అలాంటప్పుడు బయటపడిన బిళ్లలను ప్రత్యర్థి నడి పెద్దవలయంలో పెట్టుతాడు. ఎరది బయటికి పోతే దాన్ని నడి చిన్న గుడిలో వుంచుతాడు. దాంట్లో ఖాళీ లేకపోతే దానికి సమీపంగా పెట్టుతాడు. స్ట్రయికరు బయటికిపోతే ప్లేయరుకు ఆడే అవకాశం అంతమగుతుంది. కాని స్ట్రయికరు వెలుపలికి వెళ్లే దానికి ముందుగా తన కాయ ఏదైనా జేబులలోనికి పోతే తన ఆట సాగుతుంది. అంతం కాదు.

10. దొర్లేకాయలు.

ఆటలో కొన్ని కాయనులు దొర్లి తర్వాత ఆగిపోతవి. నిలిచినచోటనే ప్రతి ప్లేయరు తనకాయను లేక కాయలను అదే చోట సరీగా పెట్టుకోవచ్చును. అలా చేయటంలో ఇతర బిళ్లలను కదిలింపితే వాటినికూడా యథాస్థానంలో పెట్టవలసి వుంటుంది.

11. దానం.

ఎదిరియొక్క బిళ్లలను తనవాటితో పాటు లేక ప్రత్యేకం గాను జేబులలోనికి కొట్టితే దానం చేసినట్లగుతుంది. ఎదిరబిళ్లను కొట్టిన తర్వాతకూడ ఆడే సాక్కు అంతంకాదు.

12. స్కోరు వివరాలు.

ముందుగా 29 పాయింట్లు సంపాదించినవాళ్లకు గెలుపు లభిస్తుంది. ప్రతిరౌండును ప్రత్యర్థి జేబులలోనికి చేర్చక నిలిపిన ప్రతికాయకు ఒక పాయింటు వస్తుంది. రౌండు పూర్తయ్యేసరికి ఎర్రబిళ్లను ఎవరు లోనికి చేర్చకపోయినట్లయితే, ఎరుపుబిళ్లకు ఎవరికీ పాయింట్లురావు. తన బిళ్లలను పూర్తిచేసే ముందుగా ఎరుపును లోనికి చేర్చితే, అందుకు అధికంగా ఐదు పాయింట్లు వస్తవి .24 పాయింట్లు వచ్చిన తర్వాత ఎరుపుబిళ్లకు అధికంగా పాయింట్లు రావు.

ఎరుపుబిళ్లను కొట్టనిదే బోర్డు పూర్తికాదనే నియమాన్ని కొన్నిచోట్ల పాటిస్తారు. ఈ నియమాన్నిగూర్చి ముందుగా ఒక నిర్ణయానికి రావటం బాగుంటుంది.

13. ఇతర విషయాలు.

ప్లేయర్లు ప్రేక్షకులు నిశ్శబ్దంగా ఉండాలి. మాట్లాడరాదు.

గలభా చేయకూడదు. ఆటకాం(డ్రు ఆదే ఆటకు ఎలాంటి యిబ్బం దులు కలుగరాదు. (పేక్షకులు కనీసం రెండు గజాల దూరంలో నైనా ఉండాలి. బోర్డుపైకి ఎవరూ (వాలి నిలబడరాదు. సల హాలు ఇవ్వరాదు. సూచనలు చేయకూడదు. ఎవరును చుట్ట, బీడి, సిగరేట్లను కాల్చరాదు. పొగపానం నిషేధించబడింది. మందలింపు తదనంతరంకూడా యీ నియమాలను పాటించని ప్లేయరు పోటీ గెలుపును పోగొట్టుకొంటాడు.

(పేక్షకు లెవరైన శబ్దంచేసిన, గలాటా కావించిన, సూచ నలు చేసిన, వారిని అంపైరు మందలిస్తారు. మందలింపుకు తర్వాతకూడా తప్పుచేస్తే, అట్టి (పేక్షకుని లేక (పేక్షకులను వెలుపలికి పంపించివేస్తారు. వెళ్ళిపోయేవరకు ఆటను అంపైరు ఆపుతారు.

14. అంపైరు.

ప్రతిపోటీకి ఒక అంపైరు వుంటారు. అంపైరు నియా మకానికి ఆటకాండ్రు అంగీకరిస్తారు. అలా ఏర్పాటయిన అం పైరు ఆటలోని సకల విషయాలకు తీర్పులిస్తారు. క్రికెట్టు మాదిరి అడిగినప్పుడే అంపైరు తీర్పులిస్తారు.

పోటీని పూర్తిచేయకపోయినా, మానేసినా, బోర్డును తలక్రిందులుచేసినా, చట్టాల ప్రకారం ఆడక నిరాకరించినా, అం పైరు తీర్పులను పాటించకపోయినా, గెలుపును అంపైరు ఎదిరికి బహూకరిస్తారు. చట్టాలలో తెలుపని విషయాలను గురించి కూడ అంపైరు తీర్పులిస్తారు. జరిగిన సంగతులను గురించి అంపైరు చేసిన తీర్పులనుగూర్చి అప్పీలు లేదు. నియమాలను అమలుపరిచే సందర్భములో జరిగే వివాదయాలు సక్రమంగా లేక

పోత్ర పోటీకమిటీకి అప్పీలు చేసుకోవచ్చును. అర్థంకాని విష యాలను ఆటకు ముందుగా చర్చించి తెలుసుకోవటం చాలా మంచిది.

15. కేరంరూల్సులో కొన్ని ప్రాంతీయభేదాలు కలవు.

పోటీలకు పూర్వం వాటిని గురించి ఏకాభిప్రాయానికి రావటం ఎంతైనా మంచిది.

—సురటి.



ఇందరు బాలికలు

కుందాటు

కుందాటను కొన్నిచోట్ల కుంటాట అంటారు. అరవంలో "నొండి ఆట" అంటారు. ఒక కాలును పైకిపెట్టి ఎగురుతూ హద్దులలోని పిల్లలను తరిమి తాకే దొడ్డాట. పిల్లలు పెద్దలు అందరు ప్రీతితో ఆడుతుంటారు. కాలేజి విద్యార్థులకు నేను ప్రతి సంవత్సరం పోటీలు నిర్వహించాను ఈ సంవత్సరం ఆవోనిజిల్లా పోటీలలో కుందాటను చిన్న పిల్లలకు ఏర్పాటు చేశారు. పిల్లలకు పెద్దలకు అందరికి కుందాటలో పోటీలు జరిపించడం మంచిది. పోటీ నియమాలను సంగ్రహంగా వివరిస్తాము

పోటీకి రెండు జట్లు. జట్టుకు ఏడుగురు ఆటకాండ్రు. ఆటచోటు వలయం. వలయపుగీత వలయానికి చేరదు. కాబట్టి వలయాన్ని త్రొక్కినవారు చెడుతారు. వలయ వ్యాసము 30 అడుగులు. వలయానికి ఒక ౫ అడుగుల ద్వారముంటుంది. తాకేవాళ్లు ఈ వలయద్వారంగుండా వలయంలో ప్రవేశిస్తారు. ప్రతిజట్టు 5 నిమిషాలపాటు పరిగెత్తుతుంది. మధ్య మూడు నిమిషాలు విరామం పాయంట్లు సమమై పోటీగెలుపు తేలక పోతే మరలా చెరిరెండు నిమిషాలు పరుగిడుతారు, తాకుతారు. అప్పటికీ యెవరికి గెలుపు రాకపోతే, డ్రా అయితే టాసువేసి బొమ్మబొరుసు పద్ధతిగా నిర్ణయిస్తారు.

ద్వారందగ్గర ఒక ప్రక్కకు తాకేవారు వరుస ప్రకారం నిలుచుంటారు. ఒకరి తర్వాత మరొకరు తాకేవానితో వలయం లోనికి పోతారు. తాకేవాడు ఒంటిపాదంమీద ఎగురుతుంటాడు. పాదాన్ని మార్చరాదు. మార్చితే వెంటనే వాణ్ణి రెఫరీ విజిలూది

బయటికి పంపిస్తాడు. పైకివంచిన కాలియొక్క పాదం నేలకు తాకకూడదు. చేతిలోనే తాకవలెను. గట్టిగా బాదరాదు. అలుపు రాగానే, తాకటం మాని ద్వారంగుండా వెలుపలికి వచ్చేసి, తన జట్టులో నిలబడివున్నవానిని తాకుతాడు. అలా తాకబడినవాడు లోనికి ప్రవేశిస్తాడు. లోనివానిచే తాకబడనిదే, వెలుపలివాడు తాకే పనికి వలయంలోనికి పోరాదు.

తాకబడినవారంతా చెంగి వెలుపలికి పోతారు. అందరు చెంగితే, మరలా వారంతా లోనికి పరుగెత్తేదానికి వస్తారు. పాత వాడు తాకేపని మానేస్తాడు. మరొకడు వరుసలోనివాడు తటిమి తాకడానికి లోనికి పోతాడు. ప్లేయర్ల కందటికి నంబర్లు ఇచ్చుట బాగుంటుంది. తాకేవారు వరుసక్రమం ప్రకారం రావాలి.

ఒకడే తాకేపనికి పలుమార్లు రావడానికి వీలులేదు. జట్టులోని వారంతా తటిమి తాకడం జరిగిన తర్వాత వరుసక్రమం ప్రకారం మరోసారి తటిమి తాకడానికి వీలుంది. వరుసను తప్పకుండా రెఫరీ తనిఖీ చేస్తాడు. ఐదు నిమిషాలు పరుగెత్తడం అయినతర్వాత, వారు తాకే కార్యానికి దిగుతారు. చాలా అలుపుతోకూడిన ఆట కాబట్టి మూడు నిమిషాల విరామం అవసరం.

పిల్లలు విశేషంగా మహా అభిలాషతో ఆడుతుంటారు. నేను పనిచేసిన పాఠశాలలోను కళాశాలలోను కుందాట పోటీలను నిర్వహించాను. ఖర్చులేని క్రీడ కాబట్టి పాఠశాలల పోటీలకు కుందాటను ఏర్పఱచుట మంచిది. గ్రామ సీమలకు చాలా బాగుంటుంది. —సురటి.

భయములేక, చూచు ప్రజలకు జంకక,
ఆటల నియమాల నమలుపరిచి
పోదురు తమవూరు పౌరుగూరి రెఫరీలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

న్యాయబుద్ధి, తెగువ, కాయపటుత్వము,
చురుకుతనము కంటిచూపు గల్గి
నియమధర్మ మెఱుగు నిపుణులే రెఫరీలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటల నియమాల నన్నియు పూర్తిగా
నెఱిగితీరవలయును రెఫరీలు;
అనుభవమ్ముపైని అంపైరు రాణించు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటతత్వ మెఱిగి ఆటకాండ్ర నెఱిగి
తీర్పు తీరులోని నేర్పు నెఱిగి
ఆటను నడిపించు అంపైరు మొనగాడు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆడు టొకటి ఆట నాడించు టొక్కటి;
తీర్పుతీరు వేరు; నేర్పు వేరు
ఆట నాడగానె అంపైరు కాలేదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తగవరితనమంత సొగసైన పనికాదు
మెప్పులేని గొప్ప దెప్పుల పని;
చూచుజనుల మెప్పు సుళువుగా దొరకునా?
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు నోట బెట్ట విదితమౌ తనశక్తి
ఒక్క పందెమందె తిక్క కుదురు;
విజిలుమీద మోజు వీడు నామీదట;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటల నియమమ్ము లర్థమ్ము కానట్టి
ఆటకాండ్రె తగవులాడుచుంద్రు
మధ్యవర్తి తీర్పు మన్నింపకుందురు
ఆటపాట పూలతోట బాట.

మధ్యవర్తి తీర్పు మన్నింపబడనిచో
పందెపాట పాడి భగ్నమగును;
ఆటపాటయొక్క ఆశయమే చెడు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు వేసి నిల్పు వెంటనే పోటీని
తప్పు జరిగినపుడు తప్పకుండ
విజిలు నూదుచుండు విధికదా రెఫరీది;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు వినినయెడల వినుగుజెందగరాదు
ఆటతప్పు జరిగినట్టు లగును;
ఆట తప్పు కప్పుడప్పుడే శిక్షలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరిగెనంచు చెప్పుట సరిగాదు;
మధ్యవర్తి వినిన మండిపడును;
చెప్పినట్టి తప్పు నొప్పరు రెఫరీలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పటంచు తఱచు చెప్పెడి యలవాటు
మాను టొప్పు; ఆటలోన జరుగు
తప్పుజూచి తీర్పు తగవరియే యిచ్చు:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అనవసరము శిక్ష లన్ని నేరాలకు:
చిన్నతప్పు కూరకున్న చాలు;
సాగిపోవలయును వేగముతో పోటి
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తనకె మేలు కల్గు తన తప్పు శిక్షింప
చెదరగొట్టివేయు నెదిరి యదను
కోరిచేయు తప్పు లీరీతి లాభించు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

నేరమయిన వెంటనే విజిలూదుట
మేలుకాదు కొన్ని వేళలందు
అమలు పరుపవలయు అనుకూల నియమమ్ము:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

మొదటి మూడు నిమిషములలోనె పోటీని
అదిమిపెట్టవలయు నదుపులోన;
సాగుచుండు సుళువుగా గేము తర్వాత;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తన కగపడునట్టి తప్పుల శిక్షించు;
కన్నుల పడకుండ కొన్నిపోవు;
నలుమొగంబులున్న నలువలా రెఫరీలు!
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరుగ తీర్పు తప్పక నీవలె
తీర్పు వీలుకాదు త్రిప్పుటకును
తీర్పు నమలుపఱచు దిట్టలు రెఫరీలు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తీర్పు మార్పుజేయు నేర్పవసరమగు
తప్పు తీర్పొసంగు తరుణమందు
తప్పుతీర్పు వేగ త్రిప్పవిచో ముప్పు:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అడ్డు జెప్పగూడ దంపైరు తీర్పుకు;
తీర్పు నమలు పెట్టిత్తరవలయు
రెఫరి చక్రవర్తి క్రీడాస్థలమ్ములో:
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పట్టు విడుపు పనులు గిట్టవు రెఫరికి;
ఆటబాట ముక్కుసూటి బాట;
విజిలు నూదువారు పిటికిపందలు కారు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలువలన కలుగు విను గాటకాంద్రకు;
చూపరులకుకూడ కోపమగును;
విజిలులేని ఆట విశ్వమోహనమురా!
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పందెమందు జరుగు సందర్భములగూర్చి
తీర్పులిచ్చు హక్కు తీర్పరులది
ఆట తీర్పుపైన అప్పీలు మరి లేదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తీర్పరితనమంత తేలిక పనికాదు;
మిక్కిలి శ్రమనిచ్చు చిక్కులపని;
అధికశక్తియుక్త దంపైరు కానోపు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కాపువైపువారు కావించు నేరాల
వదలివేయవలయు నెదిరి కదను
దొరకువేళ వీలు తొలగిపోనీరాదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు నొక్క క్షణము వేయక నిల్పిన
వీలు రూలు మేలు తెలగలదు;
వీలు చెడినయెడల విజి లూద పనిలేదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

బంతి తప్పు పిదప వైరికి చిక్కిన
పాగునాట తప్పు సమసిపోవు;
తప్పువల్ల మేలు తనకె రావచ్చువా?
ఆటపాట పూలతోట బాట.

వీలు నమలుపఱుప తేలికపని కాదు;
శ్రద్ధబట్టి నేర్పు వృద్ధియగును;
సాధనమ్ముమీద సమకూరు నీ నేర్పు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

చేసినట్టి తప్పుకే శిక్ష నీవలె;
చేయనట్టి తప్పు శిక్షగొనదు;
వీలు నియమమున్న విజి లూదకూడదు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పుకాదు బంతి తగిలిన చేతికి
తాకినపుడు తప్పు సాకరాట;
చేయవలె నటంచు చేసినదే తప్పు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పీలురూలు కమలు విరివిగా నేర్పడు;
సాకరాటకన్న హాకిలోన
రూలు కమలు తీర్పరుల తెల్వి పై నుండు;
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విశ్వనాథ పవర్ ప్రెస్, అనంతపురం.